HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 16 KN

1995. broj 10.

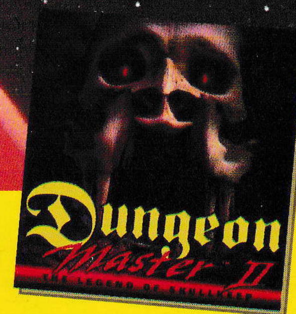
Oni dolaze ...
WORMS



GLOOM
BIOFORGE
PIZZA TYCOON
CHESSMASTER 4000
KNIGHTS OF XENTAR
FRONTER: FIRST ENCOUNTERS

TEMA BROJA:
STAR TREK: "A FINAL UNITY"

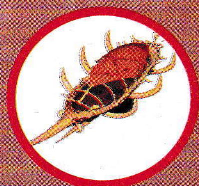
DUNGEON MASTER 2
FX FIGHTER - PRVA VIRTUALNA IGRA



SADRŽAJ

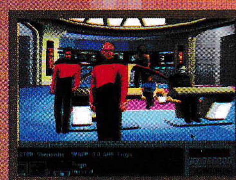


NAJAVE:



POSTER:

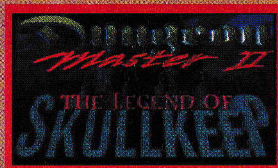
Star Trek: Final Unity



TEMA BROJA:

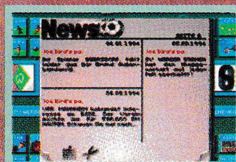
IGRE:

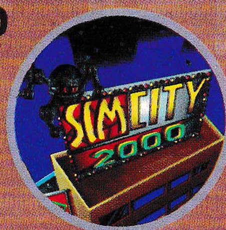




RUBRIKE:









HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

izlazi mjesečno
IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer
ZAMJENIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić
GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić
GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić
UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić
VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Denis Kovačić Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Goran Obrč, Andreja i Darko Pavlović, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg

LEKTOR:
Branka Rabar
RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec
TEKST STRIPA:
Winton Afrić
LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović
TISAK:
"MEDIA PRINT"
Karela Zahradnika 7, Zagreb
tel/fax: 01/692-548

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

YO!!!
Kako ne bismo "trošili" dragocjeni broj redaka vašeg časopisa, objavljujemo samo kratko i na sav glas: PONOVO OTVARAMO GROZNICU GLASOVANJA ZA TOP-50 !!! Krenite na posao, uposlite svoje prstiće i do 5.12. 1995. pošaljite glasove s naznakom ZA TOP-LISTU - očekuju vas lijepe nagrade.

Vaše uredništvo

PISMA ČITATELJA

Štovano uredništvo!
Pišem vam prvi put uz sve pohvale i jedan prijedlog. Naime, kada mi treba pomoć u nekoj igri, problem mi je svaki put pisati u S.O.S. rubriku. Stoga predlažem da otvorite HACKFON radi pomoći u igrama iz ovog super časopisa. Na mjesto S.O.S. rubrike mogli biste staviti DEMO zone. U nadi da ćete podržati ovaj prijedlog pozdravlja vas vaš

D.J. Dario

Vjerujemo da će DEMO ZONE uskoro postati stalnom rubrikom u časopisu, radimo na tomu i stoga, pričekaj još koji broj Hackera (možda te već uskoro ugodno iznenadimo).

Poštovano uredništvo,
vaš časopis je zaista najbolja ideja u protekle dvije godine jer je stvarno prvoklasan. Nemam nikakvih primjedaba osim na stalno kašnjenje prilikom izlazaka.
Pozdrav cijeloj redakciji i svim čitateljima Hackera.

U pravu si, i mi tvrdimo da nam je to najveća mana.

Bok Hackeri!
Hacker je super, ali bio bi još bolji kada bi bilo više stranica. Sve je super, ali imate jedan veliki nedostatak: sve je manje igara za Amigu. Molim vas u ime svih amigaša da u sljedećim brojevima objavite isti broj igara za Amigu kao i za PC.

AMIGAMEN iz Jastrebarskog

Eto, dodatak od 16 stranica će donekle umiriti sve vas koji priželjkujete nove stranice u časopisu, a igara za Amigu bi trebalo biti u još većem broju.

Pozdrav svim hackerima!
Pišem vam drugi put (još uvijek ste No1) i imam par savjeta i nadam se da ćete razmisliti o njima:
1. Budući da je DOS - učionica gotova, mogli biste otvoriti novu učionicu za neki programski jezik (mogli biste početi s PASCALOM 7.0 ili s C++).
2. Za naprednije hackere mogli biste otvoriti nagradni natječaj gdje bi oni programirali razne korisne programe i igre (trebam li napomenuti da nagradite najbolje radove?!?)
PS. Mnogi čitatelji još uvijek čekaju opis programa STEREOWORLD. Ne dozvolite da čekaju predugo!

Domagoj

1. Od prošloga broja smo uveli WorkBench učionicu tako da je serija "učionica" nastavljena i sve će vaše želje polako doći na red.

2. Ideja je dobra a mi u SVAKOM broju ponavljamo: ŠALJITE SVOJE RADOVE, POKAŽITE ŠTO ZNATE i ako se odazove veći broj marljivih čitatelja, sigurno ćemo najbolje i nagraditi.

Bok hackeri!
Hacker je i dalje najbolji časopis na našim kioscima. Papir je kvalitetan, a sadržaj... ah sadržaj. On je najblaže rečeno fenomenalan. Odlični, duhoviti tekstovi, prvoklasne igre, mnoštvo fotografija itd, itd... No, kao i mnogi drugi prije mene imam nekoliko prijedloga kako bi naš časopis bio još bolji. Prvi je da za nas početnike (pritom mislim na PRAVE početnike, a ne one koji se iz skromnost tako nazivaju) uvedete rubriku u kojoj biste detaljno objasnili rukovanje računalom i njegovim djelovima (počev od Amige, PC do zvučnih i grafičkih kartica). Ja npr. pojma nemam što su i čemu služe te kartice, a vi ih uporno spominjete u svojim tekstovima. Drugi je prijedlog onaj stari. Povećajte broj stranica.

Tihomir

Za nove rubrike trebaju nove stranice, za nove stranice je potrebno više novaca (šmrc) i što da ti još kažemo, valjda shvaćaš i sam kako su ponekad želje jedno a mogućnosti drugo.

Poštovana redakcijo!
Vaš sam vjerni čitatelj od 1. broja i smatram časopis izuzetno kvaliltetnim (možda i zato što je jedini u Hrva-tskoj). Vrlo mi je drago da ste izbacili DOS učionicu jer smatram da je to bila nepotrebna rubrika. Velika zamjerka ide slikama koje idu preko teksta koji je tako taman da se ne može pročitati. Kao i ostali tražim povećanje broja stranica, a posebno bi bilo dobro povećati Hackermaniju. Jedna velika zamjerka svim autorima tekstova: Niti danas, niti su ikada postojale igre tzv. DOOM igre (osim DOOM I i II). To su igre tipa Wolfenstein koje se sjećaju stariji korisnici 286-ica, tako da me strašno smeta kada u tekstu pročitam da je neka igra "TIPA DOOM". U svemu ostalome zadovoljan sam s vama, jedino bih još želio znati kako se može surađivati u izradi "Hackera".

Tvrtko iz Zagreba

Dobro si ti to uočio, radi se o igrama tipa Wolfenstein ali mislimo da se već uvriježio kod nas termin DOOM igara i to zbog jednog jedinog i praktičnog razloga - lakšeg izgovora.

Pozdrav Hackeru i hackerima!
Čitam redovito vaš časopis i jako mi se sviđa. Ali, ne bih vam pisao da nemam kritike i prijedloge. Predlažem da proširite rubriku HACKGALERIJA, da uvedete top-5 avantura, simulacija, arkada i da pored ocjene igrice napišete minimalnu konfiguraciju. Kritike su: da ukinete rubriku TRASHCAN (koja ne znam čemu služi), da smanjite strip i da strože ocjenjujete.

Rikard iz Zagreba

Top - liste, poredane prema vrstama igara, pripremamo za 12. broj Hackera (mjesec prosinac). Pošalji svoje glasove i budi strpljiv - možda te čeka i koja od nagrada. TRACHCAN je zanimljiva rubrika, ako ni zbog čega drugog onda zbog vas koji kupujete igre a želite znati što ćete dobiti za svoj uloženi novac.

Cijenjeno uredništvo Hackera!
Želim vas pohvaliti i reći da nemam nikakvih primjedbi, osim jednog prijedloga, a to je da u IGROMETAR uvedete i cijenu igre o kojoj je riječ ili da cijene igara budu na zadnjoj stranici (kao što je to bilo u četvrtom broju Hackera)

Vaš vjerni čitatelj Diki iz Bosanske Posavine

Prijedlog je zanimljiv ali nama nije praktičan. Naime, cijene igara su raznolike a vama preporučamo da obratite pozornost na reklame i odaberete ono što vam je najprihvatljivije.

Štovano uredništvo!
Iako je Hacker jedini, stvarno je SUPER. Super vam je HACK GALERIJA, Legende, Top lista, Trashcan, a dobar vam je i strip kojega NE SMIJETE izbaciti. Probajte napisati 3D strip (na 3D studiu 4D)
Prijedlozi: - objavite za svaku igricu gdje se može kupiti povećajte broj stranica (bar 80-100) neka jedna od tema broja budu igrice s filmskim temama.
Može li se glasovati i za TOP 10 PC, TOP 10 PC CD ROM,... ili te top liste radite nekako drugačije?
P.S. Obradite malo igricu JURASSIC PARK!
Još 10000 brojeva žele vam tri HACKERA!!!

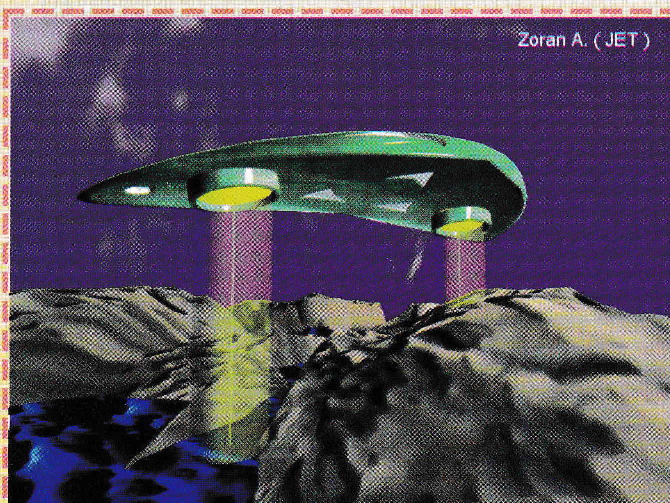
Za kupnju igara dobro će vam poslužiti oglasi u časopisu. Najveći dio opisanih igara možete bez problema naručiti od poduzeća koja u oglasu vrlo često objavljuju najnoviji popis igara i njihove cijene (uostalom, od njih zatražite cjenik ili prodajni katalog). Što se tiče glasovanja, možete glasovati za sve top-liste koje objavljujemo u časopisu.



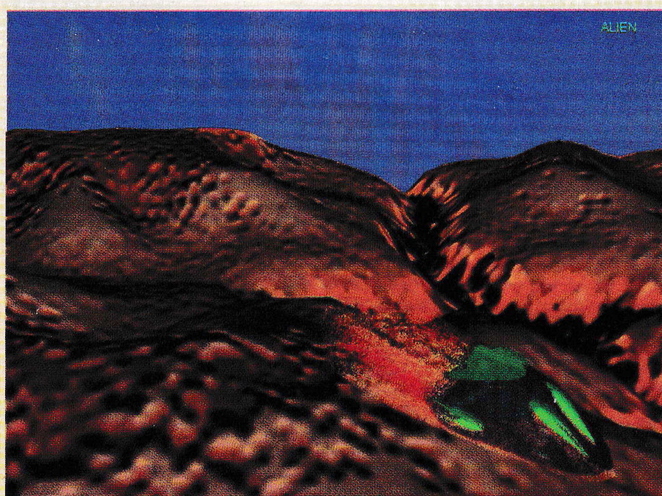
HACKER PONOVNO NAGRAĐUJE!

Bok narode!

Na našu adresu i dalje pristižu vrlo lijepi i orginalni crteži pa smo vas odlučili ponovo razveseliti i najbolje od vas pošteno nagraditi. I u prošlom je natječaju bilo lijepih nagrada, a mi ćemo se potruditi da vas uoči božićnih i novogodišnjih blagdana još bogatije nagradimo. Stoga vas pozivamo da se odazovete u što većem broju i ***do 5.12. pošaljete svoje radove.***



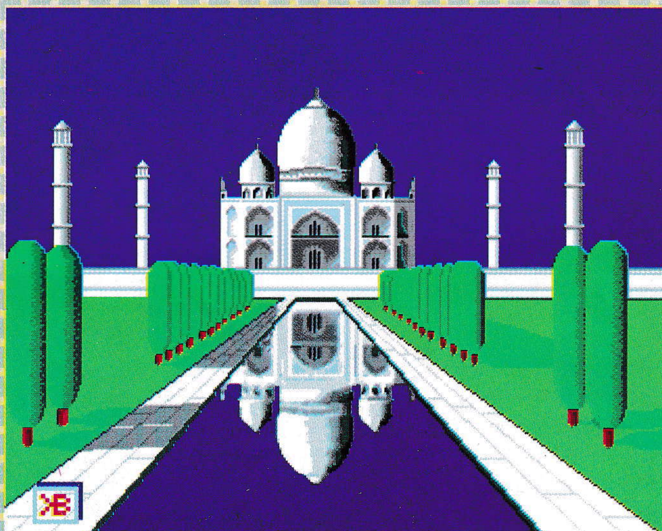
Ime:	Zoran
Prezime:	Atanasoski
Starost:	16
Platforma:	PC 486DX4/100, 8MB
Program:	3D Studio 4.0



Ime:	Dalibor
Prezime:	Šola
Starost:	16
Platforma:	PC 486DX2/66, 8MB
Program:	3D Studio 4.0, Vista Pro 3.0



Ime:	Kristijan
Prezime:	Dundović
Starost:	18
Platforma:	Amiga 500, 1MB
Program:	Deluxe Paint 3.0



Ime:	Krešimir
Prezime:	Babić
Starost:	19
Platforma:	Amiga 500+, 1MB
Program:	Deluxe Paint 4.0

INFO

AMIGA

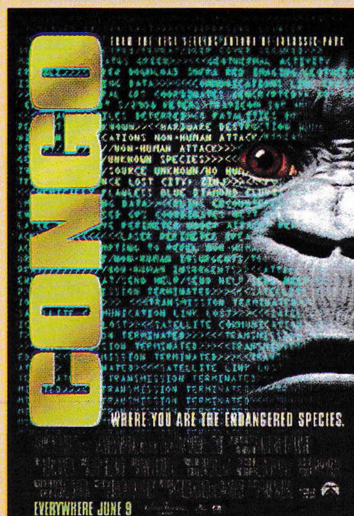
Amiga je dobila novi logo

Amiga je proteklog mjeseca dobila novi logo. U Escomu su smatrali da Amigi, uz njezino ponovno oživljavanje, treba i novi vizualni identitet. Dakako, uz novi logo izašlo je i službeno objašnjenje:"Amigin logo odiše kako klasičnim tako i modernim izgledom, dok je kao cjelina vrlo elegantan. Bodoni, font iz kojega je izrađen, klasični je font. Daljnjom doradom, koja je uključivala manipulaciju fontom i dodavanje crvenog kvadratića, stvoren je napredni, ali ipak elegantni logo. Crveni kvadratić predstavlja tehnologiju, ali i dodaje energiju logu označujući kretanje." Ovim činom Escom se oslobodio Commodoreva nasljeđa i nadajmo se obilježio početak novog, boljeg vremena za sve Amigaše.

Eco Manija

Nakon objavljivanja opisa igre ECO DEFENDER u prošlom broju HACKERA, u našu redakciju javio se velik broj HACKERA uputivši nam raznovrsna pitanja. Najčešće pitate da li je igra gotova i gdje se može kupiti. Da bismo vam skratili muke i i da biste dobili pravu informaciju, objavljujemo adresu i telefonski broj tvrtke gdje možete naručiti igru po cijeni od 125 kuna, što za ovu igru (sastavljenu od pet igara), priznat ćete, nije puno a imat ćete barem jednu hrvatsku igru čiji opis pročitajte u rubrici "ZA ŠAKU KUNA".

KULT FILM
Medveščak 47
tel. 01/426-777



Adresu molim!

Ukoliko želite saznati nešto više o filmskim hitovima koji haraju kino dvoranama donosimo nekoliko adresa za WORLD WIDE WEB. Ukoliko se spojite moći ćete vidjeti neke slike iz filmova i pročitati dosta toga o njima.

THE BASKETBALL DIARIES: http://underground.net/BDiaries/

APOLLO13: http://www.mca.com/unvesal_pictures/ apollo13/index.html

BLADE RUNNER: http://kzsu.stanford.edu/uwi/br/offworld.html

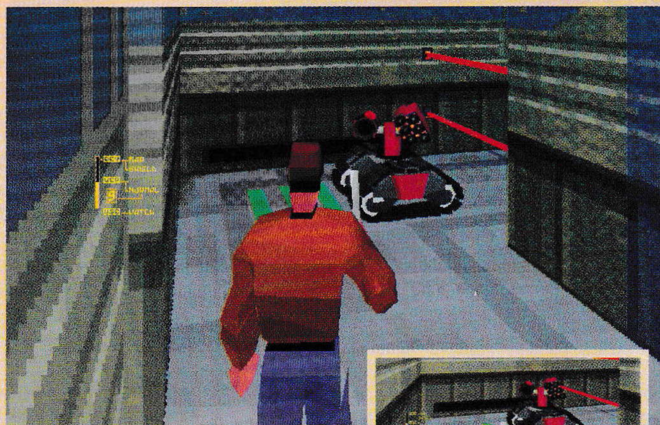
POCAHONTAS:http://www.disney.com/BVPM/PressRoom/Pocahontas/Pocahontas.html

MORTAL KOMBAT: http://www.directnet.com/kombatbegins/shang/shang.html

JOHNNY MNEMONIC: http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/07multi.html

FIRST KNIGHT: http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/16knight.html

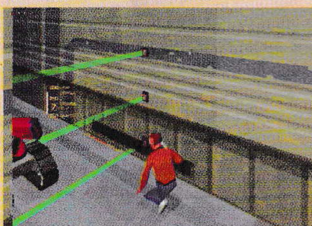
CONGO: http://voyager.paramount.com/Congo.html



3D Flashback

Svi se sjećamo fenomenalnih igara Out of this World i Flashback, zapravo vrlo malo poznate softverske kuće "Delphine Software". Njihova najnovija igra zove se Fade To Black i nastavak je Flashbacka. Ponovo igrate Conrada, poznatog iz prethodnih dijelova, koji se bori protiv poveće skupine zlikovaca i njihovog šefa u cilju spašavanja cijele, nama poznate galaksije. To ne bi bio veliki problem, da taj glavni negativac nema pod kontrolom nadnaravne sile protiv kojih se nama, običnim ljudima, uvijek teško boriti (...ali navikli smo mi i na teže stvari, zar ne?).

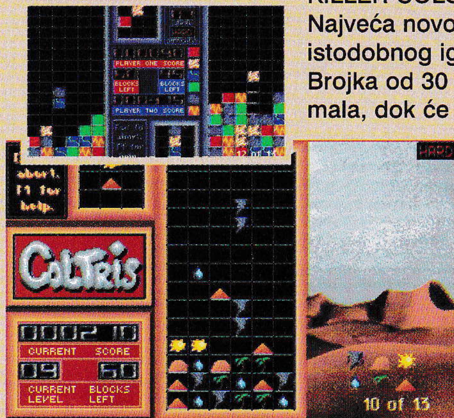
Fade To Black je kompletan u 3 dimenzije i na prvi pogled čini se kao mješanac između Bioforga i Alone in the darka. Grafika je vektorska, a zbog toga i vrlo brza. Postoji mogućnost mijenjanja kuteva gledanja, kao i određena vrsta zumiranja. Igru će biti moguće pokrenuti u tri rezolucije: 320x200,320x240 i 640x480. Prve dvije raditi će bez problema na 486 mašinama, dok 640x480 naravno, samo na Pentiumu. Igra pouzdano izlazi 25.09. i očekujte opis ubrzo nakon toga datuma, a dok je čekate, podsjetite se prijašnjih Conradovih pustolovina i ponovo odigrajte odličan Flashback.



INFO

Coltris

BULBOUS SOFTWARE priprema novi tetris čiji ćemo izlazak morati pričekati još nekoliko mjeseci. No dotada pogledajmo što će nam donijeti COLTRIS: ATTACK OF THE KILLER COLOURED BLOCKS. Najveća novost je mogućnost istodobnog igranja s dva igrača. Brojka od 30 nivoa i nije tako mala, dok će shareware verzija imati 10 nivoa. I na kraju, još jedna dobra vijest a to je da je 386-ica sasvim dovoljna za pokretanje ove ugodne razbibrige.



Crusader: No Remorse



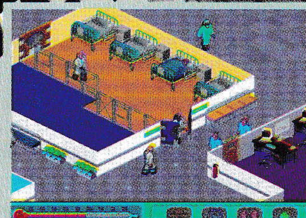
Nakon što smo vidjeli slike iz ove igre prvo smo pomislili da su rađene na i za Silicon Graphics mašine. Nakon što smo saznali da je softverska kuća Origin izdavač, počeli smo se slatko smiješkati. Crusader: No Remorse je ipak akcijska igra za PC kompatibilna računala. Kroz najrazličitije misije morate zadobiti lojalnost svojih prijatelja. Pojedine misije se dijele na više nivoa sa nekoliko dijelova, počevši od najobičnijeg poražavanja vašeg neprijatelja u borbi, po do sabotaža raznih vitalnih objekata.

Igra je napravljena u još neviđenoj SVGA grafici sa 3D renderiranim neprijateljima, zajedno sa više od sat i pol filmskih sekvenci. Vaš lik ima mogućnosti pravog čovjeka, trči, skače, saginje se, a npr kada prođe kroz vatru pada na pod i vrišteći od bola umire. Dok ovo čitate Crusader se vrti u CD ROM uređajima po domovima u cijelom svijetu.





Bullfrogova bolnica



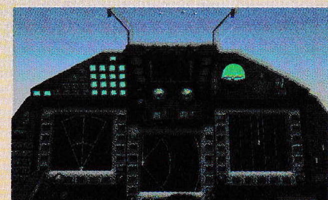
Svi se sjećamo Bullfrog-ovog odličnog Theme Park-a. Uskoro nam dolazi, ne možemo reći nastavak, ali igra sličnog tipa, Theme hospital. Vi preuzimate kontrolu nad čitavom bolnicom, kompletnom (ali ipak malo pojednostavljenom) medicinskom tehnologijom, osobljem, ali i praksom, npr. gdje smjestiti različite bolničke odjele, a da oni funkcioniraju najefektnije. Dosadašnji moto vaših doktora "ako boli, odsijeci" zamijenite sofisticiranim operacijama srca ili mozga. Kako funkcionira čitava bolnica, vrlo je jednostavno kontrolirati. Dovoljno je samo odšetati na određeni odjel i osobno provjeriti kako stvari stoje. Da bi igra bila još zanimljivija, autori su osim klasičnih bolesti (tumor, leukemija i sl.) dodali još mnogo, mnogo opasnijih i otkačenijih bolesti.

Zaboravite medicinske škole, jer uz ovu igru svatko će postati liječnikom; no pitanje je - dobar ili loš.



Novi TFX

OCEAN SOFTWARE sprema nastavak vrlo poznate avio simulacije TFX koji sada nosi ime TFX:EF2000. EF2000 oznaka je za EURO FIGHTER 2000, propali projekt EURO UNIJE. Igra je rađena u visokoj rezoluciji, a zrakoplov ima vjerno prenesene letačke osobine koje je imao EF2000. Bučno najavljivan kao zrakoplov koji će biti bolji od poznate američke F serije neslavno je završio i svoje mjesto našao u ovoj igri. Samo da igru ne zadesi ista sudbina.

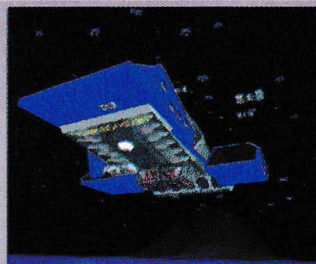


INFO



Apache Longbow

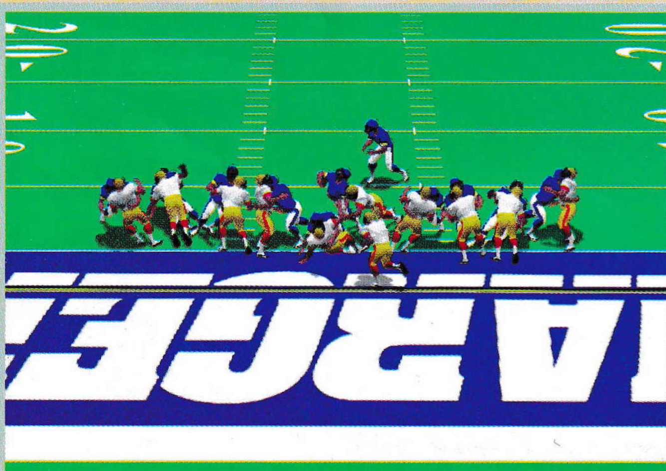
Još od vremena Comanche-a ljubitelji helikopterskih simulacija nisu mogli doći na svoje, jer u tome vremenu takvih simulacija uopće nije bilo. Međutim uskoro se pojavljuje dugo najavljivani i još duže očekivani "Apache Longbow", od tvrtke Digital Integration, poznate svojim čuvenim Tomahawkom još iz vremena "gumice" (čitaj ZX Spectruma). Radi se o poligonsko-orijentiranoj simulaciji, ne pretjerano uvjerljivih reljefa, koju karakterizira velika brzina izvedbe, fantastičan zvuk, kao i ogromna količina ispaljenih "hellfire" projektila. Za njeno igranje nije potrebno dublje poznavanje letačkih istrumenata, pa će možda i početnici poletjeti iz prve, što neki neće voljeti, a neki će obožavati (spadam u drugu grupu, i zato sam oduvijek volio Comanche). Ne treba i spominjati mogućnost igranja u SVGA modu koji je danas postao obavezan za skoro svaku igru. Za kraj, Apache Longbow izlazi najvjerovatnije tokom 9 mjeseca, a mi ga nestrpljivo očekujemo.



Domark ne spava!

Izdavačka kuća DOMARK najavila je da će njene nove igre Flying nightmares 2 i Absolute zero biti kompatibilne s Diamond multimedia 3D akceleratorskom karticom. Ta 3D akceleratorska kartica koja će biti proizvedena u VLB i PCI verziji moći će na vašem PC-u odvrtiti real-time grafiku, a broj frameova po sekundi biti će kao na Silicon Graphicsu. Njena prava namjena je da poboljša igranje igara u Windowsima 95. No, kako sve ima i svoju cijenu tako će Diamondova kartica stajati od 250 do 300 USA dolara. Prvi zabavni softver za tu karticu bit će Domarkov Absolute zero (vidi slike), a osim Domarka softver za tu karticu razvija i Papyrus Design. No, Domark uvelike surađuje i s Yamahom na razvijanju igara koje će koristiti novu Yamahinu liniju grafičkih čipova koji bi trebali znatno poboljšati grafiku na PC-u. Sve u svemu, Domark ne spava.





Nogomet, ali američki

Iako u Europi američki nogomet nema mnogo poklonika, Amerikanci uredno izbacuju na svoje tržište nove i sve bolje igre na tu temu. SIERRU izgleda nimalo ne brine to što će rijetko koji Europljanin zaigrati američki nogomet. No, ako samo malo pogledamo FPS FOOTBALL 96 i njegovu superiornu grafiku možemo se složiti da ova igra zaslužuje barem malo pažnje. Pa nema ništa loše u nogometu gdje možete svoga protivnika odalamiti, udariti s leđa po glavi ili ga barem zgaziti u prolazu i za to još primiti pohvale za borbenost i dobru igru. Pa sad neka igra soccer tko je lud.

Multimedijalni poker

NEW WORLD COMPUTING izbacio je na tržište MULTIMEDIA CELEBRITY POKER za Windowse Ovaj poker igrate iz prvog lica, tako da nasuprot vidite ostale kartaše koje glume Jonathan Frakes, Joe Piscopo i poznata Morgan Fairchild. Naravno, likovi, animacije i govor su digitalizirani tako da vam za pokretanje treba minimalno 486-ica s 4Mb RAM-a i CD ROM.



Osim turnira s velikim ulozima možete odabrati igru s pet ili sedam karata, a ukoliko zaželite mali predah možete reći Joeu da vam ispriča neki vic, što on s užitkom i čini. Sve u svemu, vrlo ugodna zabava bar za starije Hackere ili njihove tate.



Proizvodnja je počela!

Kao i uvijek Hacker prvi saznaje sve radosne vijesti za vijerne amigaše. Proizvodnja Amige 1200 je započela i već je u debelom zamahu u vrijeme izlaska ovog broja na kioske. Prva je cijena oko 650 DEM u Njemačkoj! Ukoliko mislite da je malko previše, pričekajmo dok prodaja krene.

INFO



Gabriel Knight 2 - The Beast Within

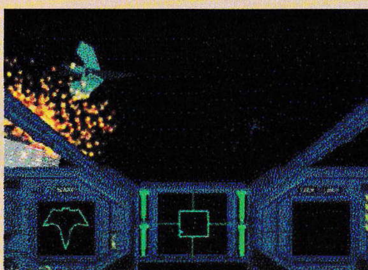
Nakon Phantasmagorie Sierra objavljuje da će uskoro izdati nastavak njihove poznate i nagrađivane avanture Gabriel Knight. Nastavak će se zvati "The Beast Within" (Iznutra Zvijer) i planira se izlazak polovicom jedanestog mjeseca. Svi koji su igrali GK1 znaju da se radi o mješavini horrora i trilera, tako da će i GK2 imati te iste karakteristike samo još više izraženije i dorađenije. Glavni lik priče je i dalje istraživač nepoznatog Gabriel Knight kojeg stanovnici njegovog rodnog mjesta u Bavariji zovu da pokuša riješiti seriju stravičnih i misterioznih ubojstava za koje sumnjaju da ih je učinio, ni više ni manje nego, vukodlak. Kako priča odmiče, otkrivate vezu između Gabriela, kralja Ludviga II i vukodlaka koji su harali tim prostorima prije par stoljeća. Igra će biti mješavina unaprijeđenih filmskih tehnika i više od 1000 predivnih pozadina snimljenih na autentičnim lokacijama u Njemačkoj. Kada tome nadodamo 80-tak različih mjesta koje možemo posjetiti, nije ni čudo što GK2 izlazi na 5 CD-a, koji igrača vode kroz kompleksnu priču s dvije stravične misterije koje morate vi sami riješiti.

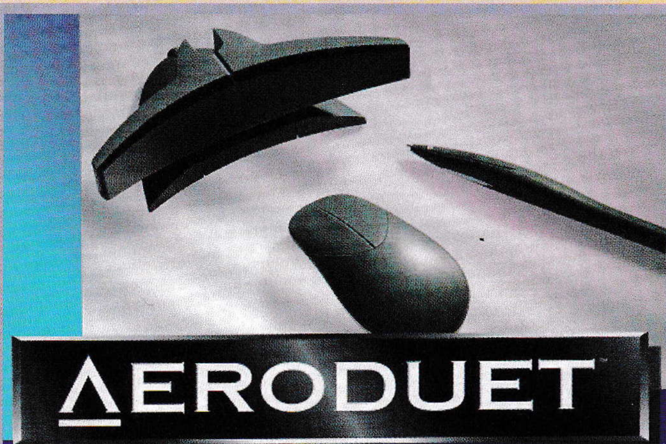


Eksplozija u svemiru



Radnja igre STAR RANGERS događa se u 23. stoljeću. Star Rangersi su članovi intergalaktičke Granične patrole koja brani svoj dio svemira od napadača. Igrači, osim što moraju biti odlični piloti, moraju biti i dobri stratezi jer nije lako organizirati obranu tolikih prostranstva. Svim početnicima igranje će biti olakšano odličnim modom za vježbanje iz kojega će izaći spremni za velike pothvate. INTERACTIVE MAGIC je napravio igru u SVGA grafici tako da će vam za njeno pokretanje biti potrebna najmanje 486DX/66 i CD-ROM, no barem ćete moći uživati u bogatstvu eksplozija razrađenih do najmanjih detalja.





3D miš i olovka

Lijepa je novina pronaći u Algoritmu bežični 3D miš i olovku. Sigurno ste se zapitali, "Pa gdje ja mogu iskoristiti 3D miša?". Odgovor nije jednostavan, za sada su programi tek u razvoju, no ovaj miš i olovka se mogu koristiti i kao narmalni Microsoft miš i olovka. Cijena ove profi opreme je oko 1300 KN (profi oprema - profi cijena).

Aeropoint
AERODUET



Johnny Mnemonic

Za vašu informaciju, ovo nije igra već interaktivni akcioni film u proizvodnji SONY IMAGESOFT-a za PC i MAC-a. U filmu pratite J.Mnemonica koji muku muči ne bi li spasio živu glavu od japanske mafije. I tako dok vas Yakuze proganjaju film prate bombastične najave i katastrofalne kritike, pa je na vama da se odlučite vjerujete li više proizvođaču ili potrošaču. Najgore ocjene zaslužuje igrivost koja je stvarno minimum minimuma. U filmu imate osam naredbi kojima tijek radnje usmjeravate prema svojim željama. Sve to vam dolazi na dva CD-a za čije pokretanje trebate minimalno 486-66 sa 8Mb. Ukratko - vrijedno izbjegavanja.



OSVOJI PEPSI MEGA NAGRADE

Glavne nagrade:

3 x 20.000 DEM*
6 x 10.000 DEM*
12 x 5.000 DEM*

3 računala Apple Macintosh
15 fotoaparata OLYMPUS μ[mju:]-1
i mnoštvo Pepsi ruksaka, Pepsi pojasnih torbica i Pepsi Max kapa.



ŠTO ?
Sudjelujte u nagradnom natječaju **PEPSI STIPENDIUM!** Osvojite novčane nagrade koje vam omogućuju školovanje ili ostvarenje vaših snova.

KAKO ?
Sakupite etikete s bilo koje plastične boce (0,5, 1,5, 2,0 ili 2,5 lit.) **PEPSI, MIRINDA, 7 UP** ILI **PEPSI MAX** (koje pune: AMFORA, Makarska i BADEL BAP, Zagreb), u bilo kojoj kombinaciji, **tako da njihova ukupna količina bude 10 lit.**

KADA ?
Natječaj je podijeljen u tri kruga. Koverte za prvi krug treba poslati zaključno do 20. 12. 1995. Izvlačenje za prvi krug bit će 22. 12. 1995. Popis dobitnika potražite u dnevnom tisku 30. 12. 1995.

GDJE ?
Koverte s etiketama pošaljite na adresu;
PEPSI STIPENDIUM,
p.p. 622, 10 001 Zagreb.

Detaljne upute potražite na plakatima na mjestu prodaje.

OSTVARI SNOVE

PEPSI STIPENDIUM








BRDO ZAGREB

BUNDESLIGA

Bundesliga

Do sada ste već mogli prim-
jeme jako malo menadžers
da je vrijeme se sjetimo st



Na samom početku igre odaberite neki od ponuđenih timova i menadžera. Nakon odabira timu i menadžeru možete promijeniti ime i odabrati ligu u kojoj će te započeti svoju karijeru

Ima ljudi koji vole menadžerske igre i onih drugih koji više vole živu akciju. No, kako bilo da bilo, velike izdavačke kuće odlučile su zaustaviti trend izdavanja menadžerskih nogometa započet prije godinu dana. Sva je ova ludnica ipak, moramo priznati, započela s poznatom njemačkom igrom vrlo ozbiljne softverske grupe Software 2000, koja je izdala svoj hit, igru Bundesliga Manager v 1.0.

U samim počecima ova je igra igrana samo na njemačkom tržištu, pa smo tako i sami mogli prvo nabaviti njemačku verziju. Kasnije je igru otkupila engleska izdavačka kuća i pojavila se igra The Manager, koju smo kasnije mogli lakše igrati (prevedena je na engleski jezik). Potom je uslijedila Bundesliga Manager v2.0, a zatim i najbolje napravljena verzija Bundesliga Manager Hattrick.

Potres dolazi...

Bundesliga je stekla svoju slavu jednostavnošću i novim pristupom menadžerskim igrama. Formula je bila jednostavna; puno strategije, solidna grafika i jedan totalni zaokret, akcija usred same igre! Po prvi puta smo mogli vidjeti da igrači, doduše vrlo maleni, ali zato ništa manje zanimljivi, izvode akcije, trče u napad i organiziraju obranu. Svaka akcija je značila, gol ili promašaj. U Bundesligi V2.0 programeri su otišli malo dalje, pa je sada jedna lijepa akcija mogla prijeći u brzu kontru, tako da se neizvjesnost ishoda utakmice uvelike povećala. I posljednja Bundesliga na koju se ovoga puta osvrćemo, napravljena je i za A1200, s 256 boja, a uslijedio je i mali preokret u akciji, likovi su se povećali dok se trajanje akcije nažalost skratilo. No, ni to nije zasmetalo da ova igra dospije na visoko mjesto na tablicama svih kompjuterskih časopisa.

A zašto?

Razloga ima više, krenuvši od novog pristupa u određivanju lige iz koje ćete krenuti igrati, pa sve do samog dizajna koji možete samostalno urediti. Kao i uvijek na samom početku možete izabrati trajanje igre, broj igrača i druge sitnice. Kada se odlučite za tim i ligu u kojoj ćete započeti svoju karijeru, pred vama će se pojaviti shema igranja igara, putem ikona, sličnih onima kojima se možete služiti u Workbenchu, naravno napravljenih u mnogo šarenih boja, što može zasmetati svima onima koji ovu igru namjeravaju igrati preko televizora. Slika je sve mutnija i vidljivost slabija. Na monitoru je osjećaj fantastičan, i kao što se i može očekivati sve se super jasno vidi, tako da vam ikone, a ni tekst neće praviti nikakvih problema. Sada se upoznajte s ikonama i krenite! Princip je jednostavan; lijevom tipkom miša otvarate novi ekran u kojem igrate (birate igrače, trenirate ih i dr.), dok desnom tipkom možete pomicati ikone i oblikovati cijeli ekran po svojoj želji.



Ponekad će vam se pojaviti bilježnica sa novim vijestima. Uobičajene su vijesti o prijelazu igrača iz svog u neki drugi tim, a tu su i interne vijesti o ponudama za vaše igrače ili o njihovim ozljedama pri treningu.

Prije početka prve utakmice obavezno se pobrinite za:

- rješenje financijskih problema; pogledajte ponude sponzora i odaberite najbolje, a ukoliko ne popunite sva slobodna mjesta za reklame, pričekajte nekoliko krugova i ponovo potražite sponzore. Najvažniji su televizijski sponzori koji snose najveći dio vaših troškova i pomažu vam privlačeći velike mase gledatelja na tribine
- rješenje problema oko stadiona, gdje po želji i naravno financijskim mogućnostima možete nadograditi svoj stadion s više sjedećih ili stojećih mjesta ili boljom travom, većim monitorom za praćenje rezultata utakmice, trening igrača,
- obavezno zakupite jedan termin u hotelu za treniranje po principu koliko para toliko muzike, kako biste





LIJEVO: Izvlačenje timova za DBF Pokal (njemački nacionalni pokal)
DOLJE: Izabrite hotel u kojem će vaš tim trenirati

MANAGER HATTRICK

osvaja svijet!

...jetiti da je u posljednje vri... ...ših nogometa, pa smatramo ...rih.

cijelom timu mogli povećavati sposobnosti, osnovni trening možete automatizirati

- odredite svotu novaca koju ćete svaki mjesec isplaćivati i o kojoj će ovisiti sposobnost vašeg tima, mora se naglasiti velika važnost podmlatka kako ne biste morali kupovati nove, skupe igrače.

B. M. HATTRICK
Software 2000

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	69%
Grafika	82%
Igrivost	80%
Ideja	71%

UKUPNO 81%
Igrano na:
A 1200, 2MB, 3 2DD

Na početku igre možete dizajnirati radno okružje i postaviti ikone koje su vam potrebne za lakše snalaženje u igri. Prije svake utakmice odredite cijene ulaznica! Kada kliknete na najvažniju ikonu "Anstos" krećete u slijedeću utakmicu.





GORE:
Stadion možete poboljšati dodavanjem jačih svjetala, veće table, bolje trave i boljih stolica za sjedeća mjesta na tribinama.

Goool!!!

Nakon što ste postigli prve bodove, pojavit će se dodatni financijski problemi, koje možete riješiti u banci, problemi s igračima, crveni kartoni i ozljede, pa je poželjno ukoliko vam ostane nešto novaca kupiti ili posuditi još ponekog igrača. Tu su za uspješne i različiti kupovi koji vam mogu osigurati znatan priljev sredstava. Sada vas čekaju još mnoga uzbuđenja i nervoze, lijepi i ružni trenuci, no još mnogo igre, igre i same igre do krajnje pobjede i osvajanja svih kupova.

Sama igra dolazi na tri 2DD diskete, koje možete bez problema instalirati na HD, a sadrži obje verzije



SLIKA 1:
Kupovina igrača ne ovisi samo o ponuđenoj svotici timu, već i samog igrača treba dobro platiti, ne samo novcem nego i premijama u slušaju pobijede vašeg tima

A500 i A1200. Pohvalno je to što se igra ponaša inteligentno, pa će moći iskoristiti sve potencijale vašeg računala, pa čak i memorijska proširenja.

Silvano Bucić

Vrlo je važno često kontrolirati neke osobine igrača koje se mijenjaju iz utakmice u utakmicu, a to su K - kondicija, T - tehnika i F - forma, dok u zagradi možete vidjeti presjek svih triju osobina. Sve tri osobine su važne no poželjno je pripaziti na tehniku igrača.

Najvažnija stvar kod svakog igrača je iscrpljenost, ukoliko je blizu brojci 60 poželjno ga je zamijeniti ili neće moći ni upola dobro igrati.

Neke od statistika važnih za praćenje uspješnosti svakogi igrača su: Sp - odigrane utakmice, To - postignuti zgodici, Vo - sudjelovanje u dobrim akcijama, Gk - žuti kartoni i Rk - crveni kartoni, u toku cijele sezone

Svaki igrač je označen s početnim slovima njegove pozicije na terenu, npr. TOR - vratar, ABW - branič, MIT - centar i STU - napadač. Važne su i oznake strelicama, igra li igrač lijevo ili desno krilo i da li igra napadački ili obrambeno.

Ovdje možete odabrati svoju taktiku.

Imena vaših igrča i njihovi redni brojevi. Igrače po rednim brojevima možete posložiti po taktičkoj mapi.








Bio-ratnik

No, za početak, mislim da sam dužan reći par riječi o softwareskoj kuću Origin. To je američka softverska kuća na čelu koje stoji famozni Chris Roberts, ponekad zvani i Lord British. Njemu možemo zahvaliti na čuvenim i danas već pomalo kult ostvarenjima Ultima, Wing Commander (upravo se radi četvrti dio) i Ultima Underworld. Svaka od njih označavala je prekretnicu i novost u izradi igara. Unatoč tome, Originove igre ne moraju svi obožavati. Osobno poznajem velik broj ljudi koji ih naprosto ne podnose, iako oni sami priznaju da su to odlično napravljene igre, ali da ih nešto od njih jednostavno odbija.

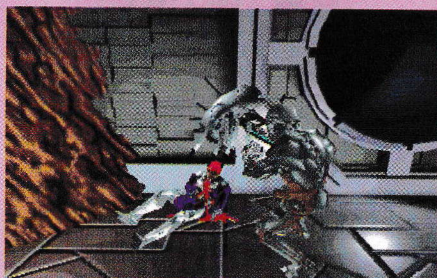
Bioforge počinje daleko u budućnosti dolaskom i spuštanjem svemirskog shuttla na udaljen Mjesec. Vrata se otvaraju i iz broda izlaze dva vojnika vukući za sobom onesviještenog čovjeka. Trenutak kasnije nesretnik se već nalazi za operacionom stolu spreman na stravičnu operaciju. Suludi znanstvenik Mastaba (glavni negativac) pokušat će od čovjeka napraviti polurobota-polučovjeka s izuzetnim svojstvima super vojnika.

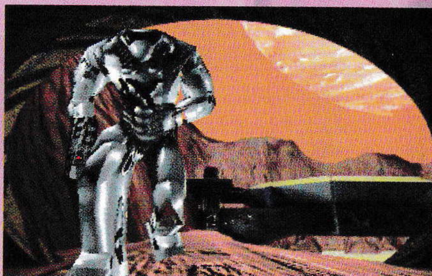
Sljedeća scena je Mastabina glava u krupnom planu i hidraulična pila pored njega. Pila se spušta prema čovjekovom tijelu, a Mastaba se nasmije kad ga krv pošprica po licu...

Nekoliko sati , dana ili možda tjedana kasnije nesretni pacijent se budi (vjerojatno ste shvatili da ste to upravo vi) u zatvorskoj ćeliji zajedno sa robotom koji vas "čuva". Prvi zadatak vam je srediti robota, a zatim pobjeći iz ćelije, a na kraju i s samog Mjeseca. Pošto se ničega ne sjećate, kroz igru ćete graditi novi identitet i pomalo se prisjećati svoje prošlosti. Morat ćete rješavati probleme poput Mastabinih vojnika, pregrijanih reaktora, vanzemaljaca i mnoge druge.

Cijela Originova ideja oko Bioforga kao interaktivnog filma bila je zamišljena kao suprotnost tipičnih predstavnika tog novog žanra kao što su npr. Under a killing Moon, Deadales Encounter ili Wing Commander 3. U navedenim igrama više je rađeno na drugoj riječi u pojmu interaktivni film, tj. na ugođaju filma (digitalizirani likovi, pozadina, govor i sve ostalo), a manje na samoj upravljivosti likova i radnje, dok je kod Bioforga naglasak na interaktivnosti. On se na prvi pogled uopće ne čini kao film, ali vjerujte mi na riječ, nakon odigrane igre do kraja neće ostati prazan i tup osjećaj kao kod većine drugih igara, već osjećaj punoće i veličine i što je najvažnije logike. Bioforge se u cijelosti čini kao jedna kompaktna cjelina i sa strane priče, ali i sa strane tehnike izvođenja.

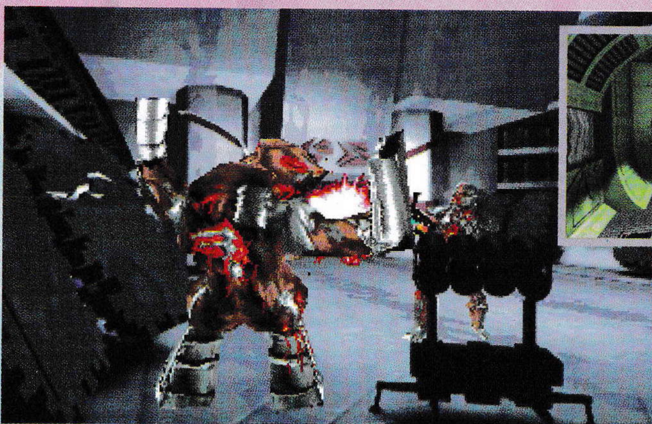
Grubo rečeno, sve na prvi pogled izgleda jako slično Alone in the Dark načinu igranja, ali nakon par minuta počinjete uviđati značajne razlike, naravno u korist Bioforga. Prva razlika je u tzv. različitim kutevima gledanja, koji su u AITD serijalu znali biti mnogo puta zbunjujući. Promjenom kuta gledanja znali ste vrlo lako izgubiti koordinaciju, tj. osjećaj u prostoru, niste znali gdje se nalaze vrata kroz koja ste ušli, predmet kojeg trebate pokupiti, ili još gore neprijatelj kojeg trebate ubiti. Osobno, mene je to puno puta jednostavno frustriralo. Kod Bioforga taj problem je riješen, vrlo elegantno i efektno. Kutevi gledanja se i dalje mijenjaju, ali sada ni u jednom trenutku ne gubite osjećaj za prostor. Druga razlika je u grafici. Vrlo je dobro poznato da je u AITD serijalu i sličnim igrama (Ecstatica) korišten sustav poligona, tj. najčešće vektora (u Ecstatici, elipsa) pomoću kojih likovi izgledaju kao da imaju metlu umjesto kralježnice. U Bioforgu se koriste 3D teksturirani i mapirani likovi, dok je pozadina u cijelosti renderirana i po potrebi animirana. Posljedica toga su prirodnost pokreta, znači hodanja, saginjanja, udaraca i drugih, kao i puno veća vizualna ljepota. Vaš lik nakon par zadobivenih udaraca počinje krvariti na nekoliko mjesta na tijelu, dok ga sljedeća serija protivničkih udaraca čini skoro potpunim invalidom (krvari na sve strane, vuče strganu nogu za sobom, pri

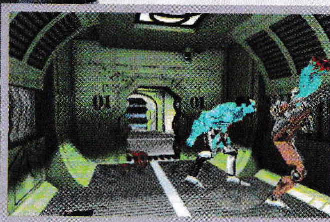




Najnovija Originova igra re… interaktivni film "interactive … jedne digitalizirane slike … Bioforge se i bez toga mo… aktivnijeg interaktivnog izdar… gomile istih.

BIOF…





GORE: Uzmite ruku "pomirenja" i zamlatite protivnika.
LIJEVO: Prijateljske igre.

pokušaju trčanja pada i sl.). Sve je to super, ali pitate se ima li to svojih nedostataka, a ja vam kažem da ima. Svi oni koji imaju procesore slabije od 486DX2/50 i naravno 8 MB Rama, igru neće moći ni pokrenuti. Moj DX2/66 pokazao se po prvi put u igrama s klasičnom VGA grafikom malo prespor, dok je na prijateljevom Pentiumu 90 upravo onakav kakav treba biti. Treća, posljednja, ali ne i najmanje važna razlika je borba. Prijašnje igre ovog tipa koristile su sveukupno, najviše 5-6 udaraca (nogom, rukom, eventualno glavom i koji udarac predmetom koji držite u rukama), dok Bioforge koristi raznoliku paletu od čak 24 različita udarca i manevra u borbi. Od tolikog broja čak i igrači tipa "Mortal Kombat" mogu biti zadovoljni, jer igrati arkadnu-avanturu tj. tražiti svoj identitet, pomalo mozgati, a u pauzi hladiti mozak dobrim tučama i razbijanjima svojih protivnika čini se popriličnо zabavno. No, i za one koji nisu previše vični napornim davanjima i primanjima udaraca mogu reći da neće biti razočarani jer je postignut dobra ravnoteža u omjeru avantura-arkada. Na početku igre čak je moguće odabrati tri stupnja težine borbe: easy, medium i hard, što pokriva sve ukuse. Ja sam igrao na Easy, što se pokazalo možda trunkicu prelagano. Jedan od problema koji se javljaju vezani uz borbu, ali i uz višestruki kut gledanja je taj da je na nekim pozicijama na ekranu jako teško, ako ne i nemoguće odrediti udaljenost od protivnika. Tako ćete često mahati rukama i nogama po zraku daleko od neprijatelja koji se nalazi metar i pol dalje od mjesta gdje bi vaši udarci trebali završavati. Rješenje tog problema je malo protrčati po sobi, promijeniti i naći kut





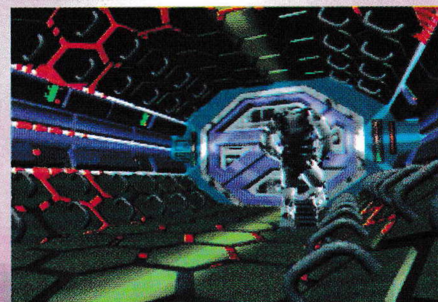
GORE: Svaki svijet ima svoje čudovište iz Loch Nessa.
DESNO: Uđite u Icarus i odgledajte The End sekvencu

gledanja koji najviše otkriva i pokazuje pravu udaljenost od mete vaših udaraca. Međutim, to nije sve. Slijedeća otežavajuća okolnost je pomicanje vašeg lika i neprijatelja pri svakom udarcu. Posljedica toga je nemogućnost zadavanja serije udaraca bez korigiranja, jer je nakon dva-tri udarca potrebno pomicanje koje može rezultirati gubitkom energije (zbog zadobivenih udaraca). Tipke za pokretanje i borbu vašeg junaka su vrlo logične i intuitativne. Za kretanje koristite čitavu numeričku tipkovnicu (osim klasičnih lijevo, desno, gore, dolje, postoji još i izmicanje u stranu i automatsko okretanje ulijevo i udesno), dok za borbu koristite kombinacije Alt i Control s numeričkom tipkovnicom (tako dobivate svih 24 pokreta), a za pucanje koristite tipku 5. Pritiskom na Shift i smijer počinjete trčati. Uz to " Space" služi za korištenje predmeta, terminala i sl. , "Enter" za uzimanje i ispuštanje stvari, sa C ulazite u "combat mode", sa I u inventory, a sa P ulazite u osobni menadžer gdje se nalaze opcije Load, Save i još neke.

Zvučni efekti i govor (ima ga jako malo) su vrlo dobri, jedino smeta nedovoljna količina glazbe. Neke lokacije su glazbeno potpuno gluhe.

Kroz igru se povremeno pojavljuju razne zagonetke (puzzles) koje morate riješiti da bi ste išli dalje. Najčešće se nalaze na raznim vratima i na nekim uređajima. Sistem je složiti određenu kombinaciju boja i oblika. A da bi ste uopće znali kako trebate rješavati te zagonetke morate pažljivo čitati log-bookove (dnevnike) koje nalazite kod ubijenih neprijatelja. Ponekad morate pročitati i dvadesetak stranica teksta da biste otkrili npr. šifru za otvaranje vrata nuklearnog reaktora. Uostalom, čitava priča se zasniva i produbljuje čitanjem tih logova, tako da ste prisiljeni gubiti određeni dio vremena na njih kako bi uopće napredovali i razumjeli čitavu priču.

U pojedinim situacijama morate



odlučivati npr. da li ćete ubiti vojnika kojeg ste u borbi pobijedili i koji vam je kasnije pomogao, ali i ostao bespomoćno ležati pred vama. Upravo takvim odlukama mijenjate tijek radnje i vlastiti identitet. Igru sam uspio završiti, ali u cijelosti sam siguran da nisam uspio sve otkriti i da postoji još par mogućnosti za kraj (Mastaba mi je pobjegao, moja jedina saveznica dr. Eshter umrla i nisam uspio u cijelosti otkriti tko sam bio prije operacije). Iako je Bioforge pomalo težak, pogotovo na početku, ne odustajte, jer kada vas uvuče u svoj svijet, uživat ćete.

Hrvoje Kablar

CD ustupilo poduzeće "AGIMA" tel. 04o/833-113.

·lamira sebe kao prvi pravi movie" , ali u njoj nema ni ·i lika. Izgleda čudno, ali ·e boriti za primat najinter·ja između, u zadnje vrijeme

ORGE

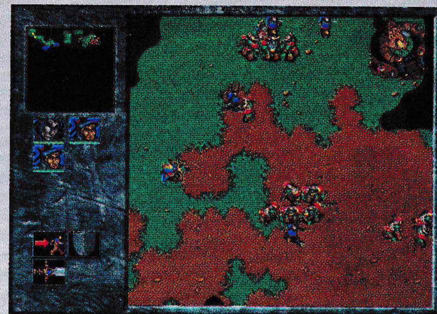
BIOFORGE
Origin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	67%
Grafika	71%
Igrivost	75%
Ideja	70%

UKUPNO 85%
Igrano na: PC486/66, 8 MB, CD ROM

WarCraft II
Tides of Darkness



Ratnici u SVGA

Prije otprilike godinu dana na tržištu se pojavila odlična igra- Warcraft. Razlog više zbog čega su je ljudi zavoljeli je i taj što igara takvog tipa ima manje nego prstiju jedne ruke (da vidimo: Dune2,... hmm... možda i manje). Zato su danas dvije, možda najviše očekivane igre Command & Conquer (dok ovo čitate C&C vjerojatno obara sve rekorde prodanosti) i naravno, Warcraft 2 baš tog istog žanra.

Prvo što moram reći u vezi nastavka je to da je on u cijelosti napravljen u SVGA grafici. Prvi je dio već izgledao lijepo, dok je drugi naprosto božanstven. Mape terena pojedinih nivoa bit će i do četiri puta veće nego u originalu, a u igru će biti uključen i editor terena i jedinica, te će svaki igrač, naravno ako to želi, moći promijeniti sve njihove karakteristike, ali i karakteristike svih rasa. Svih rasa? Pa, u Warcraftu 1 sudjelovali su samo ljudi i orkovi (Humans and Orcs). U Warcraftu 2 svaka od te dvije glavne rase ima svoje saveznike, koji se bore za njih i zajedno s njima. Kod ljudi su to elfovi i dwarfovi, a kod orkova trolovi i ljudožderi. Što se tiče same "ekonomije", znamo da smo u "jedinici" sakupljali samo drva i zlato. U "dvojci" ćemo vaditi i naftu iz mora. More? Znači li to da ćemo imati i brodove? Tvrtka Blizzard (softverska kuća koja proizvodi Warcraft) do sada je dovršila 4 vrste plovila: dvije predviđene za borbe i po jednu za vađenje nafte i prijevoz zemaljski orijentiranih jedinica na nove lokacije.



DOLJE: Vjerovatno ste se zapitali, pa kako nastaju svi ti divni likovi. Da bi nastali potrebno ih je prvo staviti na papir, a potom kompjuterski obraditi.



Što se tiče grada i samih građevina, glavni i ranjivi Town hall će i dalje postojati, samo što će igrač sada imati mogućnost poboljšanja prvo u tvrđavu, a zatim i u dvorac. Time se automatski povećavaju i njegove obrambene sposobnosti. Što se građevina tiče, više ih neće biti potrebno graditi uz ceste, već ćete ih postavljati na mapi gdje god to zaželite.

Još jedna promjena u odnosu na prvi Warcraft, bit će otkrivanje i zadržavanje otkrivenog terena. Znači, ako nemate svoju jedinicu na nekom području, nećete imati ni mogućnost praćenja pokreta neprijateljskih jedinica (sjećate se jednostavnog poteza iz "jedinice") pošaljite, svjesno žrtvujući, jednog običnog vojnika prema protivničkom području pokušavajući tako otkriti što više terena i dobivajući time uvid u njegovo kretanje.

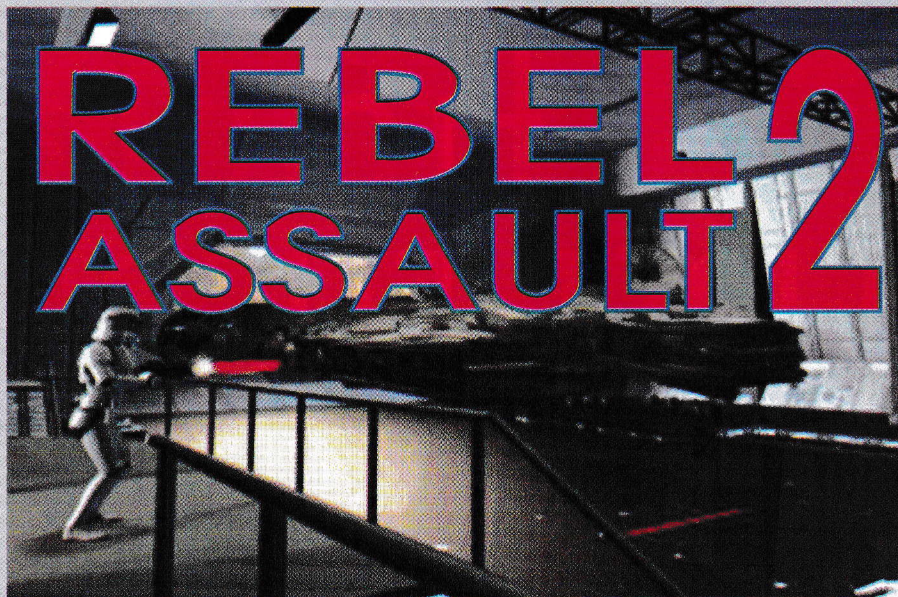
Naravno, Warcraft 2 će posjedovati i puno novih čarolija (spellova). Umjesto čarolije "Major Summonings" koja je u prvom dijelu bila prejaka, sada imamo široki raspon različitih čarolija. Tako ćete moći postaviti nevidljivu eksplozivnu napravu u blizini neprijatelja i tako onesposobiti njegove jedinice, možete prizvati skakavce koji će uništiti njegove zalihe drva, možete začarati određeno područje i crpiti energiju svakog posjetitelja tih prostora, zatim prokleti protivnikove crkve i hramove ili možda, izgraditi nevidljive jedinice.

Vjerujem da vam se nakon ovakvih "sočnih" informacija počelo vrtiti u glavi. Nadamo se da će sve sve vaše gladi i želje za destrukcijom biti utažene do Božića 1995. kada će Warcraftove kutije puniti trgovine širom svijeta. Do tada uživajte u još uvijek dobrom, starom Warcraftu 1.

Hrvoje Kablar



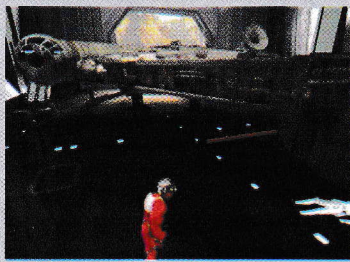
Uzvraća li Imperija udarac?



U pretprošlom broju "Hackera" čitali ste o nastavku čuvenog Rebel Assaulta u kratkom članku napisanom na osnovi još kraćeg demoa. U roku ova dva mjeseca uspjeli smo se dočepati ekskluzivnih slika koje nam otkrivaju mnogo više o izgledu igre.

Podsjetimo se malo starog, originalnog Rebel Assaulta. Još i danas, to je jedna od najprodavanijih CD-Rom igara (prodano je preko milijun kopija) koja punih pedeset tjedana nije silazila sa vrha top liste, a ujedno su napravljene verzije za sve moguće igraće konzole i Macintosh računala. Nije ni čudo što je njen nastavak jedna od najočekivanijih igara uopće. Rebel Assault 2 je, kao i njegov prethodnik, akcijsko - arkadna pucačina smještena u fantastični svijet "Ratova Zvijezda", međutim za razliku od jedinice koja se u osnovi držala originalnog filma sa krajem uništenja "Zvijezde Smrti", dvojka predstavlja potpuno novu, izmijenjenu priču prošaranu snimljenim digitaliziranim sekvencama. Tehnički gledano, dvojka je jedan potpuno drugi svijet, dok je i sama igrivost znatno poboljšana. Čitava igra se vrti oko dva lika poznata iz jedinice, Rookie One i Ru Murleen koje sada glume pravi filmski glumci (prisjetimo se da su u Rebelu 1 bili nacrtani). Rookie One će se upustiti u mnoge avanture vezane uz nove likove, lokacije, ali i nove tehnologije.

Priča počinje u sustavu Dreighton Nebula, gdje vi tj. Rookie One kao član izviđačke patrole istražujete nestanak pobunjeničkog broda. Dreighton je inače svemirski ekvivalent za dobro poznati zemljani "Bermudski Trokut". Legenda je nastala u prošlim danima kada su prvi hyper svemirski putnici u tom području počeli gubiti u buji-cama vrtloga i oluja. Danas se piloti "kiselo" šale na temu postojećih duhova koji lutaju tim prostorima i jedva čekaju žrtve koje tuda pokušaju proći.





Rookie One prima očajnički poziv s broda koji se nalazi upravo u Dreighton Nabuli. Krećući u pomoć, on otkriva prisutnost Imperije. Dalje kako priča napreduje, postaje jasno kako je Imperija na neki način odgovorna za brojna nestajanja svemirskih brodova u tom području. Pobunjenici sumnjaju u novo oružje koje Imperija sprema i veliku zavjeru i prijetnju protiv Pobunjeničkog Savezništva (Rebel Alliance).

Način igranja neće se puno razlikovati od prvog dijela. Igrač će u akcijsko-pucački orijentiranom letu i borbi imati mogućnost igranja na tri osnovna načina: borba na tlu (bez leta), letačko manevriranje i borba u svemiru. Vi kao Rookie One vozite najraznolikije vrste "Star Wars" brodova, a između ostalog i Millennium Falcona Han Solo-a ili pak Speeder Bike poznat po čuvenoj jurnjavi šumom iz "Return of the Jedi". On će također susretati razna minska polja, imperijska vojna i indus-



rijska postrojenja i naravno neizbježna polja asteroida. No, vjerujte, to nije sve. Koliko znamo George Lucasa i njegovu fenomenalnu kuću Lucas Arts, Rebel Assaultu 2 neće nedostajati uzbuđenja i akcije.

Minimalni procesor na kojem će Rebel2 biti igriv je 486 (neznamo još koji), 4 MB Rama (pohvalno), VGA kartica i već neizbježni CD ROM uređaj. Igra će za početak izaći samo za PC kompatibilna računala i to vjerovatno krajem ove ili početkom sljedeće godine.

Hrvoje Kablar



Frontier: FIRST ENCOUNTERS

Saga se nastavlja

Rijetki su kompjuteraši koji nisu igrali Elite, a gotovo da i nema onih koji nikada nisu za nju čuli. Softverska kuća Gametek, na čelu sa Davidom Brabenom odlučila je napraviti još jedan nastavak ove legendarne igre nakon velikog uspjeha Elite II (Frontier) iz 1993. godine. No, prije nego uopće nešto kažem o Elite III, predlažem da ukratko proanaliziramo povijest Elite.

Kako je sve to počelo?

Elite se pojavila davne 1984. kada većina današnjih kompjuteraša još nije išla ni u školu. Grafika (ako to uopće možemo nazvati grafikom) se sastojala od nekoliko bijelih crta na crnoj podlozi, a zvuk iz starog BBC modala B, bio je još očajniji, bip ili bip-bip. No, unatoč tomu igra je zaludila sve koji su je isprobali i naravno, postigla je golem uspjeh.

Pitate se kako. Odgovor je vrlo jednostavan Elite je imala odličnu ideju i to bi nam trebao biti primjer da se igre cijene po originalnosti, a ne po grafici. Kasnije se Elite pojavila na Commodoreu, Atariju, Amigi itd. s poboljšanjem u grafici (sada čak i s bojom). U Elite počinjete kao mladi zapovjednik svemirskog borbenog i trgovačkog broda Cobre Mk III s malenom svoticom od svega 100 kredita i puno dobre volje da u svemirskim prostranstvima postanete netko i nešto. Još jedan od razloga za golem uspjeh Elite je i taj da možete biti ono što želite. Možete se opredijeliti za mirnog trgovca, koji se u borbu upušta samo ako mora; možete biti rudar i sakupljati minerale s asteroida ili možete pljačkati teret velikih trgovačkih brodova, napadati svemirske stanice ili sve pomalo, a sve to ovisi samo od vaše volje. No uglavnom cijela igra svodi se na putovanje među zvijezdama, kupovinu jeftine robe i prodaju po nekoliko puta višoj cijeni. Naravno, u Svemiru je mnogo onih koji bi se rado dokopali vašeg tereta, pa je borba s gusarima vrlo česta pojava. Na početku vaša vjerna Cobra je slabo naoružana bijednim pulsirajućim laserom, ali kako se sve više love gomila u vašem džepu možete kupovati bolju opremu i razna poboljšanja koja vaš brod čine još jačim i smrtonosnijim, a vaša smrtonosnost se mjeri internacionalnim rejtingom, priznatim svugdje, koji seže od rejtinga Harmless pa sve do sna svakog pilota, rejtinga Elite. Elite možda dosadi tek nakon nekoliko tjedana igranja, ali kad-tad ponovno vas uhvati želja da raznesete pokojeg Thargoida (veliki insekti koji napadaju sve ljudsko i čine prijetnju svim ljudima) ili da isprobate kvalitetu novog lasera na nekoj stanici.



GORE:
Ulazite u stanicu









GORE-LIJEVO:
Igru započinjete sa 1000 CR na stanici Hope
LIJEVO:
Pri spuštanju na planetarnu stanicu obavezan je atmosferski štit, koji je inače nepotreban u Svemiru.

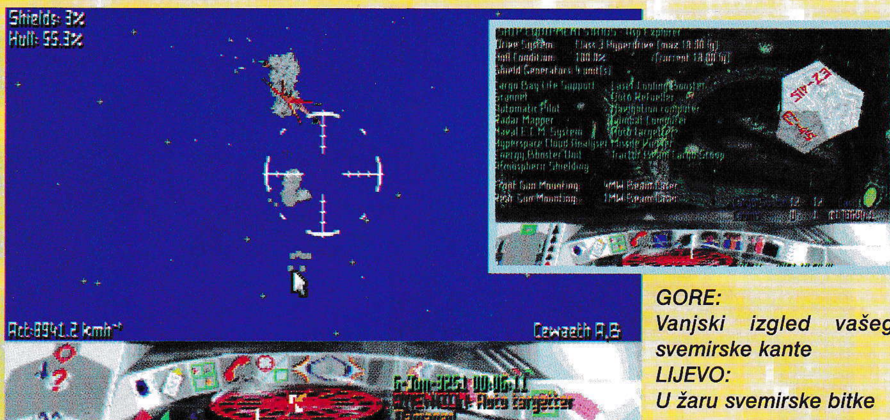
Frontier - san svakog elitaša

Nakon mnogo godina čekanja (čak devet) David Braben (bez Iana Bella s kojim je napravio Elite) odlučio se napraviti Elite II koja je donijela pregršt poboljšanja.

Brodovi, Brodovi, ja volim sve brodove

San svakog fanatika za Elitom ostvario se. Osim znatnijeg poboljšanja u grafici možda najveća želja svih Elitaša je ta da upravljaju drugim brodovima osim vjernom Cobrom. Braben je to i napravio. Sada možete voziti sve brodove (osim Thargoida koji su misteriozno nestali kao što su i došli) iz stare Elite i još mnogo novih. Stanice još uvijek postoje ali sada se sa svojim brodićem možete spuštati i na planete kojih ima i po desetak u sustavu.

Mapa je također modernizirana, te je sada prikazana u 3 dimenzije. Na



GORE:
Vanjski izgled vašeg svemirske kante
LIJEVO:
U žaru svemirske bitke

ZAŠTO DA.....

Dosta poboljšana grafika, novi brodovi, vaša upletenost u igri je velika, uvijek kada pomislite da dosadi nešto nivo vas iznenadi. Ako kupite originalnu verziju dobijete dobar manual i priču na 80 strana.

ZAŠTO NE.....

CD verzija nije baš iskorištena, animacije su najblaženije rečeno vrlo loše, nije neki značajan napredak u odnosu na Elite II, nisu iskorištene sve mogućnosti koje su postojale, moglo je biti i u SVGA.



novoj oglasnoj ploči možete saznati za razne poslove, od prijevoza putnika, paketa ili ubojstva nekog nepoželjnog stanovnika galaksije. Mogućnost obavljanja misija za Federaciju i Imperiju, stjecanje činova i mnogo novih poboljšanja osigurali su Elite II vodeća mjesta na Top listama.

Jedino je sigurno; Elite II zamijenila je staru Elitu.

Ja želim voziti Thargoida svog!

Nažalost, moram priznati da me Elite III uvelike razočarala. Igra dolazi na jednom CD-u ili na tri diskete i nema puno novih poboljšanja u odnosu na svoju prethodnicu.

Zasigurno najveće pobaljšanje je grafika koja je sada vrlo detaljna, ali trebate imati bolju mašinu ako želite sve iskoristiti. Planeti su vrlo detaljno napravljeni sa zgradama, reklamama, kupolama, oceanima, rijekama, jezercima itd. Svemirski brodovi su šareni i detaljni. Napravljeno je dosta novih brodova koje, naravno, možete voziti. Trgovina je ostala ista. Ako imate CD verziju tu su animacije osoblja koje vam želi dobrodošlicu. Nažalost animacije su tako loše napravljene da ćete ih odmah poželjeti isključiti. U ovo doba visoke tehnologije ekipa Gameteka mogla se potruditi malo više ispuniti kapacitet CD-a. Borba je vrlo uvelike olakšana. Ali to i te kako može iznervirati na početku kada sa svojim Saker Mk III otiđete u neki sustav gdje vas odmah u zasjedi dočeka pet piratskih brodova, vi se ni ne snađete, a već vas nema. Oni koji su se iživljavali na Thargoidima možda bi mogli doći na svoje, jer se sve više šuška o njihovom povratku, a ako budete uporni pred kraj (iako Elite nema pravog kraja) mogli biste postati prvi čovjek koji je vozio -pripremite se za iznenađenje - Thargoida!!!!

Da, da dobro ste pročitali Thargoida.

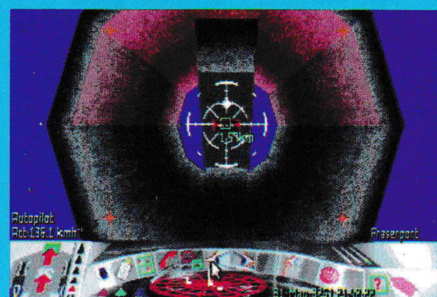
Komande u igri su vrlo jednostavne i ubrzo ćete saznati njihovu funkciju, pogotovo ako ste igrali Elite II. A sada najbolji dodatak igri: U igri postoji pet novina u kojima možete pročitati najnovije vijesti iz poznatog dijela galaksije koje i te kako utječu na igru pa je najbolje da ih uvijek pročitate. Npr. u Universal Scientistu možete saznati sve o Thargoidima i čak saznati da oni i nisu tako loši kao što se mislilo.



Traži se ubojica....

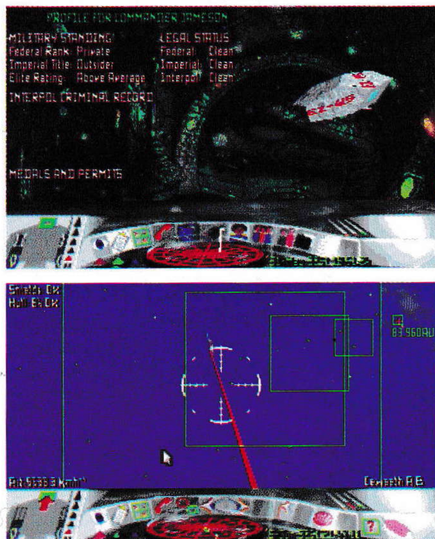
Postoje i specijalne misije na oglasnim pločama koje se u svugdje pojavljuju dok ne prođe određeno vrijeme ili dok je ne prihvatite.

Caka u tim misijama je da su dobro plaćene i što je najvažnije, o njima se piše u novinama, to dakle znači da novine pišu o vama. Tako sam dobio misiju da ubijem vođu pobunjenika za vjerovali ili ne 50000 kredita! No prije toga novine su pisale kako Federacija i Imperija pokušavaju postići primirje između zaraćenih strana (podsjeća li vas to na nešto?!) zbog vrijedne rude pronađene na planeti. O mojem ubojstvu sve novine su pisale sljedeća tri broja, a sve strane su za mnom raspisale tjeralicu od također 50000 kredita. To je ono najbolje u igri. Takvih misija ima dosta, a i Federacija i Imperija mogu vam dati slične misije. Manje - više mnogo toga je ostalo isto, a najbolji napredak u igri je njezina dubina i vaša upletenost u njoj. Naravno što bi Elite bila bez Lijepog plavog Dunava, pa uz tu melodiju postoji još njih dvadesetak tako da nećete poludjeti od neprestanog slušanje jedne te iste melodije. A sada nekoliko savjeta za početnike. Na početku možete biti ponosni što posjedujete Saker Mk III (mali, brzi i okretni borbeni brod) i 1000 kredita. Saker Mk III ima mali kapacitet za poboljšavanje pa nastojte što brže nabaviti Military Drive koji upola smanjuje težinu motora, ali koristi vojno gorivo. Pogledajte mapu i vidjet ćete što koji sustav uvozi, a što izvozi, pa stoga prema tome kupite ono što je potrebno. Kada skupite nešto više novca kupite obavezno E.C.M sustav koji vas štiti od slabijih









raketa i Radar Mapper koji služi za identificiranje neprijatelja i još važnije potvrđuje vaše ubojstvo i nagradu za uništeni brod. Na početku izbjegavajte feudalne, anarhijske i komunističke (da, komunizam još uvijek postoji) sustave jer nemate šanse doći do neke baze. Uvijek sa sobom imajte maksimalan broj raketa jer se nikad ne zna tko vas može napasti. Prednost vašeg Sakera je što ga je teško pogoditi, ali ako vas pogode onda vam nema spasa. I tako trgujte, ubijajte, švercajte sve dok ne sakupite novca za bolji brod i tako sve ispočetka.

Da li da nabavim ovu igru ?

Ako ste igrali Frontier s igrom nećete imati previše problema. Ako ste voljeli prijašnje nastavke svakako nabavite, bez obzira što nema puno poboljšanja, ali kao što sam rekao, samo zato što ste duboko upleteni u cijelu igru vrijedi nabaviti Elite III. Oni koji nisu igrali Frontier imat će malo probelema na početku, ali ništa što se ne bi moglo riješiti.

Ivan Rubelj

FIRST ENCOUNTER
Gametek

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	59%
Grafika	81%
Igrivost	77%
Ideja	80%

UKUPNO 81%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

CHESSMASTER 4000

ChessMaster u novom ruhu!

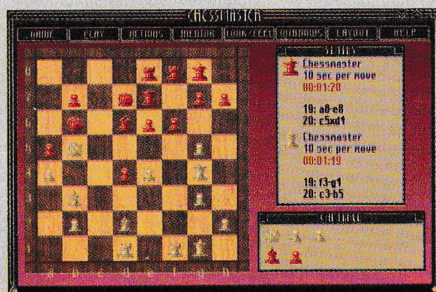
Da li ste ikada poželjeli igrati šah, ali ne s nekim tko vas uvijek pobjeđuje ili ste možda poželjeli naći nekoga ravnog sebi jer mislite da možete svakoga pobijediti.

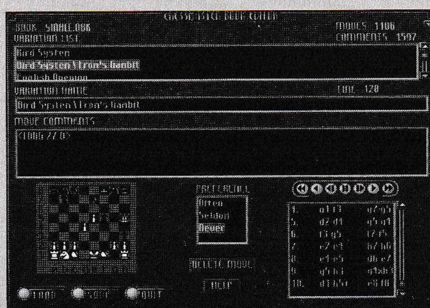
Odlučite sami jer je ovaj šah ono pravo i sigurno najbolja odluka u odabiru ovakve vrste igara. Šah je napravljen isključivo za Windowse. Grfički je vrlo dobro napravljen, a ni zvukovno ne treba biti bolji.

Igra dolazi na tri instalacijske diskete i zauzima na hardu oko 11 MB. Napravili su ga dečki iz softverske kuće The Software Works i mogu ih pohvaliti jer su doista uložili truda za izradu ove igre. Kada instalirate igru vidjet ćete ikonu kojom je pokrećete, a uz nju još jednu ikonu koja vam pokazuje knjigu svjetski poznatih poteza. Ovdje ćete moći sami odabrati pojedine poteze tako da ih možete primijeniti u svojoj igri.

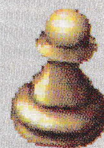


Ova knjiga poteza je odlično sastavljena jer se u njoj nalaze gotovo svi svjetski poznati potezi kao npr. razne ofenzive, sisteme, otvaranja i dr. U šahu ćete moći odabrati izgled likova i veličinu tako da će svatko uzeti likove koji mu se dopadaju. Čim uđete u igru moći ćete očitati ili snimiti pojedinu partiju koju ste prethodno snimili nakon vjerojatno duge i neizvjesne igre. Moći ćete igrati pojedine susrete i natjecanje koje ćete sami kreirati ili nastaviti prethodno snimljeno natjecanje. Možete igrati s dva igrača, i odabrati jačinu protivnika kakvog vi želite. Prednost ovog šaha je to što možete oslabiti pojedine poteze tako da i





najboljeg protivnika možete pobijediti. Među opcijama ćete moći izabrati neke poteze koji su vama svide i isprintati. Prednost je što potez kojim ste matirali protivnika ili ga stjerali u zamku iz koje se ne izlazi tako lako možete snimiti i kasnije ga ponoviti. Za vrijeme igre mogu se vidjeti potezi koji su već napravljeni tako da vam niti jedan potez neće promaknuti. Moći ćete vidjeti pojedine poteze koji su napravljeni u meču ili vidjeti sve poteze koji su odigrani od početka meča. Dok igrate šah, moći ćete uključiti i isključiti pojedine opcije koje pomažu u igri, a to su vrste satova koji vam odbrojavaju vrijeme igre, pokazivač oduzetih figura, ljestvica koja pokazuje tko ima bolji rezultat. Ako ljestvica ide prema vama, vi ste u boljem položaju od vašeg protivnika i mogli biste ga pobijediti. Sami ćete otkriti ostale opcije koje vam služe i pomažu u igri. Sat koji vam odbrojava vrijeme možete prilagoditi tako da odaberete vrijeme trajanja pojedine partije ili pojedinog poteza, što sve ovisi o vama. Svaka opasna ili neizbježna situacija kao što su šah, suh, seh, pat, mat i sl. ima svoj posebni zvučni signal. Naročito je neugodan i ružan zvuk koji vam daje na znanje da vas je protivnik matirao. Svaki hacker može odrediti svoje znanje i svoju mogućnost (rejting) suočavajući se sa slabijim odnosno jačim protivnicima.



Pravi šahovski internacionalci mogu u CM4000 for Win pronaći dostojnog protivnika od kojega mogu vrlo lako izgubiti meč. Ovisi sve o nijansama koje će preokrenuti meč na stranu jednog ili drugog protivnika. Dragi moji hackeraši, ovo je dubokoumna igra za koju se morate, isto kao i u pravom šahu, pripremiti fizički i psihički. Ona zahtijeva duga razmišljanja, oprezna povlačenja poteza, ne brzanje, duboku koncentraciju i naročito praćenje poteza protivnika. Pred kraj igre svi su njegovi potezi brzi i zbunjujući, ali ne smijete dozvoliti da vas to dekoncentrira. Pričekajte, dugo promatrajte potez protivnika dok ne shvatite bit poteza. Tek nakon toga povucite svoj potez. Ne zanosite se. Ovo je ozbiljna igra u kojoj se vrlo teško pobjeđuje.

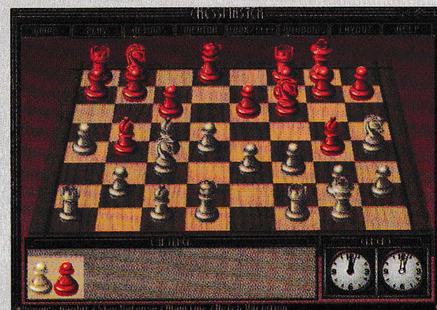
Mirolslav Puljiz

CHESSMASTER 4000
The Software Toolworks

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	54%
Grafika	83%
Igrivost	79%
Ideja	33%

UKUPNO 82%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 11 MB HDD



STAR TREK
THE NEXT GENERATION
"A Final Unity"

To Bo...

Svemir... Posljednja granica... Ovo su putovanja svemirskog broda Enterprise. Njegov trajni zadatak - istraživanje čudnovatih novih svjetova, pronalazak novog života i nove civilizacije, ponosno ići tamo gdje nikada nitko prije njega nije bio...

Zvjezdani datum 47111.1. Tijekom uobičajene patrole uz neutralnu zonu, Enterprise je primio poziv za pomoć i zauzeo presretački smjer. Nakon nekog vremena, senzori su otkrili mali izviđački brod garidijanskog porijekla. Posada broda preopteretila je motore te bila pred gubitkom sposobnosti kretanja warp-brzinom. Izviđački je brod primjetio Enterprise te poslao slabi signal "...pomoć........tražimo politički azil....bx#.......". Garidijanski je brod ostao bez pogona no u tom se trenutku pokazalo zašto se posadi broda toliko žurilo. Garidijanska se ratna ptica materijalizirala točno pred Enterpriseom. Kapetan ratne ptice odaslao je upozorenje posadi Enterprisea da se ne miješa u unutarnje garidijanske poslove. Kapetan Picard proglasio je stanje maksimalne pripravnosti... Ovdje prestaje uvod, a počinje igra. Igra koja je nakon bezbrojnih najava i nekoliko mjeseci zakašnjenja konačno tu i što reći - isplatilo se čekati! Spectrum Holobyte stavio je osmijeh na lica Trekkera širom svijeta jer "A Final Unity" je sve što smo očekivali i sada konačno možemo reći da je svijet Zvjezdanih Staza nove generacije, pored dugo čekanog filma dobio i još dulje čekanu igru.



Većina nas je vidjela i 25th Anniversary i Judgement Rites i X sličnih ostvarenja koja su se uglavnom bavila izvornom postavom Enterprisea, no nova je generacija čekala stvarno dugo. Dan je konačno stigao i na raspolaganju su nam tricorderi, phaseri kao i sve Enterpriseove banke podataka koje će nam itekako pomoći u rješavanju bezbrojnih problema koji su pred nama jer ovdje je, potpuno ispravno, težište na onom avanturističkom dijelu igre koji je stvarno napravljen kako treba, pa ćemo ovdje, upravo poput kapetana Picarda, morati pažljivo saslušati svačije mišljenje te dobro vagnuti sve pluseve i minuse prije svake odluke. Bit će tu, naravno, i pucanja, ali silu ćemo gotovo uvijek koristiti samo kada iscrpimo svaku moguću opciju za mirno rješenje problema jer naša je misija, prije svega, misija mira.

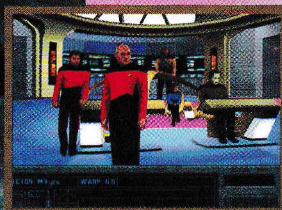


Jedna mala digresija da se podsjetimo kako je sve počelo. Davne 1966.godine, u jeku hladnoratovske krize i navale apokaliptičnih ideja koje su pustile korijenje na radiju, televiziji i kinu, legendarni je Gene Roddenberry stvorio svemirski brod Enterprise s njegovom nenadmašnom posadom i kapetanom Jamesom T. Kirkom. Kao tračak nade u posvemašnjem sivilu života htio je pokazati da će u nekom budućem vremenu biti prevladani svi problemi rasne i bilo kakve druge pripadnosti te da će i bijelci i crnci i azijati i rusi i amerikanci zajedno živjeti, raditi i težiti novom i nepoznatom. Bila je tu, naravno, i vječna prijetnja u obliku klingonskog carstva (ili SSSR-a), ali su Zvjezdane Staze i Enterprise usprkos tomu postali simbolima mira i sloge milijunima ljudi koji su se svakog jutra budili i, slušajući radio, razmišljali o prvom udaru i sličnim, danas gotovo nezamislivim, opasnostima. Timeing je bio savršen, ideja nova i originalna, rezultat je bila prava revolucija koja se i dan danas gotovo ni sa čim već viđenim ne može usporediti. Rezultat je 80 epizoda izvorne serije, 177 epizoda nove generacije, 7 filmova te x epizoda dvaju serijala koje se trenutno prikazuju širom svijeta - Deep Space 9 i Voyagera. Zvjezdane Staze tresu ovom našom spljoštenom loptom preko trideset godina i tijekom tog vremena stvorena je čitava vojska odanih sljedbenika, ljudi kod kojih ono "fan" predstavlja prva tri slova riječi "fanatik", neuništivih Trekkera. Trekkeri su ti koji organiziraju godišnje konvencije, skupove, sklapaju brakove pred Ujedinjenom Federacijom Planeta i Zapovjedništvom Zvjezdane Flote, Trekkeri drže duh Zvjezdanih Staza na





GORE-LIJEVO: "Captain, Garidian warbird decloacking directly in front of us!". LIJEVO: Na putu prema Unity-u.

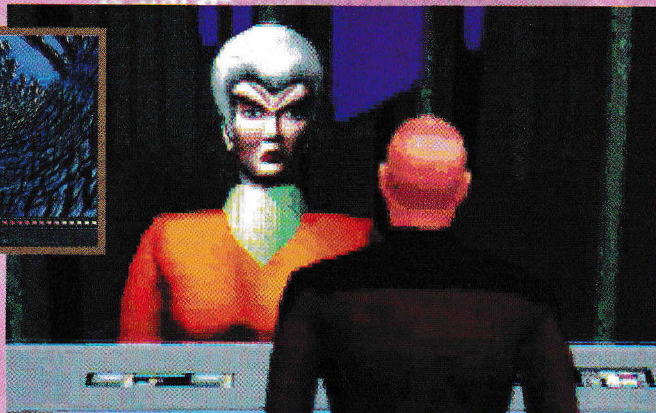


Trek Generation

"...l Unity"

...lly Go





GORE: Ovo je sve što je ostalo od nekoć moćne civilizacije Chodak.

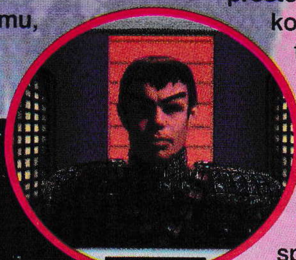


životu. Tužna je činjenica da se na našoj televiziji Zvjezdane Staze sustavno ignoriraraju, pa tako i "Trekkerski pokret" ne broji tisuće i tisuće članova već je ograničen na relativno mali broj zaljubljenika koji neredovito prate razne Star Trek serije na satelitskim TV kanalima te na "stare" Trekkere, odane kapetanu Kirku, Spocku, dr. McCoyu i ostalim članovima posade prvog Enterpisea.

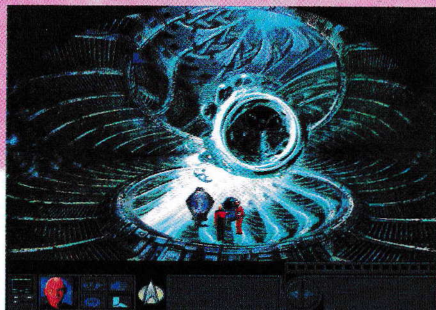
No, zloglasni datum 48650.1, dan kada je Svemir ostao bez vječnog Jamesa Tiberiusa Kirka, označio je kraj pustolovinama "stare" posade i konačno predao palicu novoj generaciji i novom Enterpriseu, četvrtom brodu, s oznakom NCC 1701-D, koji nosi to ponosno ime. Nova je generacija između ostalog i nositelj novog vremena u kojem nestaju stara neprijateljstva, pa se na novom Enterpriseu našao i por. Worf kao predstavnik pomirenja s vječnim klingonskim neprijateljem (sada već bivšim SSSR-om). Nova je generacija, dakle, prekinula stara neprijateljstva, ali napredak je neizbježno stvorio nova tako da će kapetan Picard i njegova posada imati itekako pune ruke posla želi li očuvati mir, a na nama je da mu, za to kratko vrijeme koje ćemo provesti u komandnoj stolici Enterprisea, pomognemo na najbolji mogući način.

O povijesti Zvjezdanih Staza moglo bi se pisati u beskonačno dugo, ali ovdje govorimo o igri, pa je red da ne skrećemo s teme. Tehničkoj strani nema prigovora. Zvuk je izvrstan, efekti vjerno preneseni, a grafika zaista prekrasna. Glavni se dio igre izvodi u visokoj rezoluciji 640*480 u 256 boja dok su animirani dijelovi u čak 65 536 boja što stvarno daje filmski ugođaj vrlo lijepim cutsceneovima. Sve to naravno ima i relativno visoke hardverske prohtjeve, pa će vam za "A Final Unity" biti potreban minimalno 486DX procesor (preporuča se na 66 MHz), 8 MB memorije, 2X CD-ROM i najmanje 20 MB prostora na hard disku. Nekome će se to možda činiti puno, ali činjenica je da se polako navikavamo na igre koje optimalno rade samo na najbržim pentiumima s puno, puno RAM-ova. "A Final Unity" je i vrlo slojevita i kompleksna igra. Od vas će se tražiti da vodite računa o brojnim Enterpriseovim sustavima kao što su komunikacije, pogon, raspodjela energije, oružani sustavi, navigacija i niz drugih koji će vas prvo vrijeme plašiti kompliciranim nazivima i raznim opcijama, pa je moj prvi savjet taj da prije početka igranja ne budete lijeni i dobro proučite manual. Dodatnu pomoć možete potražiti na holodecku gdje postoji opcija U.S.S. Enterprise Orientation, svojevrsna vođena tura brodom tijekom koje ćete upoznati prostorije i komandna mjesta s kojima ćete se u igri susretati. "Intimusima" sa Zvjezdanim Stazama ovo možda i neće biti potrebno, ali svi oni kojima je ovo možda prvi susret s Enterpriseom, naći će spomenute upute itekako korisnim. Isto tako, na raspolaganju vam je i brodsko računalo u kojemu možete pronaći gotovo sve podatke koji vam u igri mogu zatrebati. Nalaze se tu podaci o Enterpriseu, članovima posade, pojedinim prijateljskim i neprijateljskim rasama i planetama, tehnologiji, a računalo će osim toga zabilježiti te analizirati i sve ono što ćete vi sami saznati i otkriti. Ta će se opcija pokazati vrlo korisnom jer eliminira potrebu škrabanja po bezbrojnim papirićima ili pamćenja velikog broja podataka. Dovoljno je na komandnom mostu kliknuti na računalo (položaj drži g.Data) i sve je pred vama. Osim računala na mostu vam je dostupno još nekoliko komandnih položaja - astrogacija, komunikacije, taktički položaj te glavni ekran.

Odaberete li astrogaciju pred vama će se pojaviti ekran s mapom sektora i komandama za određivanje smjera, brzine kao i prikaz trenutnog položaja (siva kockica na mapi i koordinate pored tlocrta broda) te podataka o sektoru u kojemu se nalazite. Postoje tri vrste mapa koje birate klikom na jednu od tri ikone u donjem dijelu ekrana. Prva mapa prikazuje navigacijski blok i nju ćete koristiti kod međusektorskih putovanja. Sektor u kojem se nalazite označen je sivom kockom pokraj koje su navedene točne koordinate, a na susjednom ekranu možete vidjeti kome sektor pripada te ostale bitne podatke o dotičnom sektoru.





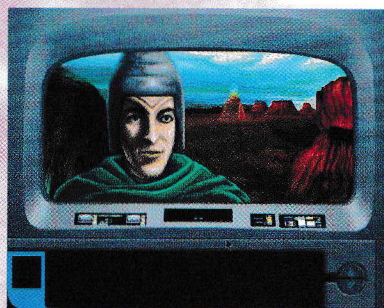


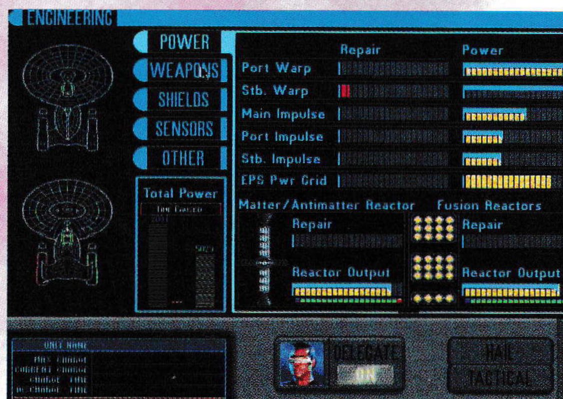
Želite li detaljnije pregledati sektor, kliknite na slijedeću ikonu - sektorsku mapu. Tu ćete dobiti raspored eventualnih planeta, baza te opasnih pojava poput crnih rupa, vrtloga i sl. Konačno, posljednja ikona otvara mapu zvjezdanog sustava na kojoj možete dobiti detaljne podatke o klasi i naseljenosti pojedinih planeta u sektoru te njihovim mjesecima i eventualnim bazama ili prirodnim pojavama. Za sve navedene mape vrijedi opcija DISPLAY na kojoj birate koje će sve podatke mapa sadržavati (baze, federacijski ili neprijateljski prostor i sl.) što je vrlo korisno jer prikaz zna biti vrlo nejasan, pogotovo ako tražite točno određenu stvar npr. bazu. No, kako zapravo pokrenuti brod? U većini slučajeva, smjer i brzina biti će predodređeni i sve će se događati automatski (iznimka je najteži stupanj igre gdje sve morate sami, no o tome nešto kasnije), ali bit će trenutaka kada ćete smjer i brzinu morati odrediti upravo vi. Postupak je vrlo jednostavan. Odaberite planet ili sektor. Pokazat će se koordinate date lokacije. Odaberite opciju COURSE i odredite vrstu pogona (warp za međusektorsko ili impulsni za unutarsektorsko putovanje) i faktor (ovisi o stanju broda, pa ako stupanj oštećenja broda postane prevelik - natrag do baze) i kliknite na engage. Jednostavno, zar ne? Komunikacijski ćemo prozor otvoriti klikom na Picardov komunikator (značku) i tu ćemo dobiti popis mogućih kontakata. Razgovor ide standardnim odabirom ponuđenih rečenica, a odvija se na glavnom ekranu (viewscreen) na kojem osim toga možete promatrati što se pred vama zbiva ili uživati u pogledu na planet u čijoj se orbiti nalazite. Jedna od stvari koju vam ovdje preporučam je da svako malo "nazovete" Zvjezdanu Flotu i provjerite zbiva li se štogod bitno ili jednostavno provjerite kako vam ide. Posljednje upravljačko mjesto na mostu je taktički položaj. Ovaj je sustav obično u nadležnosti g. Worfa, ali želite li, možete i osobno preuzeti upravljanje obranom Enterprisea. Tu svakako imajte na umu činjenicu da Enterprise nije lovac - jednosjed i da svaki manevar mora biti točno proračunat i da treba jako paziti na trenutak u kojem se puca jer vrijeme punjenja phasera i lansera torpeda zna biti jako, jako dugačko, a protivnik vrlo vješto koristi svaku vašu grešku, pa nije loša ideja, barem na početku, pustiti da Worf obavlja svoj posao. Želite li, pak, odmah preuzeti potpunu kontrolu, po otvaranju taktičkog ekrana odaberite opiju CONN te isključite ikonu s Worfovom slikom (delegate off). Sada trebate podići štitove "zalockati" oružja te podići stupanj pripravnosti na najviši (red alert). Sada možete birati između velikog broja ofenzivnih i defenzivnih manevara (tactics), određivati stupanj punjenja phasera i rasap torpeda (phasers, torpedoes), provjeravati stupanj oštećenja Enterprisea (damage) ili neprijateljskog broda (sensors). Sam je ekran podijeljen na dva dijela. Glavni je svakako gornji dio koji prikazuje samu bitku koji opet možemo podijeliti na 3D shemu prostora u kojem se bitka vodi (Enterprise je plava kockica) i vanjskog pogleda samog sukoba. Taj će vam vanjski pogled biti vrlo koristan ako odlučite preuzeti potpunu kontrolu nad brodom u kojem ćete slučaju brodom upravljati numeričkom tipkovnicom. Pod CONN još možete inicirati i samouništenje broda (self destruct) što zna biti dobra "bleferska" taktika jer će se neprijateljski brod na trenutak odmaknuti na sigurnu udaljenost, što će vam dati par trenutaka da se saberete. Opet, ako vam odnos snaga baš i ne ide na ruku, prepustite manevriranje Worfu, a vi kao ludi stiććite ikone phasers, torpedoes ili both u desnom kutu battle screena. To bi od položaja na mostu bilo sve. Osim komandi, s mosta još možemo otići u sobu za sastanke (conference lounge), gdje borave Enterpriseovi "gosti" od kojih se da izvući pregršt korisnih informacija, ili ući u turbo-dizalo koje nas vodi do strojarnice, holodecka i transportera. U strojarnici možete inicirati popravke i upravljati raspodjelom energije na pojedine sustave što je relativno složen posao, pa ga nije loše povjeriti sposobnom g. La Forgeu koji će ga više nego savjesno obavljati umjesto vas. Sljedeći je holodeck. Tu se "spremaju" sve animirane sekvence koje ste do određenog trenutka u igri imali priliku vidjeti, pa tu možete bezbroj puta uživati u prizoru pristajanja u svemirsku bazu ili nečem sličnom. Na kraju, tu je transporter koji ćete koristiti za formiranje i opremanje ekipa koje se spuštaju na površinu planeta (away team), a u čemu je zapravo i bit igre. No, vratimo se još malo na most. Na mostu su ostali glavni likovi u igri čiji će vam savjet itekako dobro doći u donošenju konačne odluke i od kojih svaki ima svoje "polje djelovanja". Prvi časnik Riker provest će vaše naredbe u djelo, por. Worf će brinuti o vezama i dati taktičnu procjenu, android Data

Za ljubitelje Star Treka nabavili smo čak i Klingonsko pismo.

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V W Q Z X Y

a b c d e f g h i j k l m n o p r s t u v w q z x y





LIJEVO: U stojarnici možete upravljati raspodjelom energije na brojne obrambene, napadačke, a također i komandne sustave ili sve to možete prepustiti LaForgeu.







GORE:
Ako vam se igra čini prekratkom, u sektoru postoji bezbroj neistraženih planeta koje čekaju na vas.



Gore: Klingonskim pismom "Tema Broja"

dat će vam "kompjutorsku" analizu problema dok će savjetnica Troi ispitati sugovornikove osjećaje i prenijeti vam nastoji li dotična osoba što sakriti ili je potpuno iskrena.

Savjet - dobro se posavjetujte, ali posada vam neće uvijek ponuditi pravo rješenje jer ipak su i oni samo ljudi (barem većina). Nastojte uvijek postupiti diplomatski i riješiti stvar mirnim putem. Sila je gotovo uvijek (iznimka su Romulani) pogrešno rješenje. Tu vam može pomoći svojevrsni recorder koji se nalazi u donjem lijevom uglu ekrana (pored opcija za snimanje i učitavanje igre), a pamti posljednjih deset razgovora koje možete, u slučaju da vam je nešto promaklo, detaljno analizirati.

Beam Me Up, Scotty!

Posvetimo se sada drugom dijelu igre. Po dolasku u orbitu nekog planeta, spustite se do prostorije s transporterima i tu ćete ovisno o odabranom stupnju težine igre imati priliku formirati i opremiti ekipu za spuštanje na površinu. O stupnjevima težine namjerno dosad nisam rekao ništa jer oni do bitnijeg izražaja dolaze tek sada. U igri postoje tri stupnja težine - Ensign, Lieutenant i Captain. Na najlakšem, Ensign, ekipu će formirati i opremiti računalo, a i likovi će vam sami ponuditi svoju pomoć i savjetovati vas. Na Lieutenantu, pak, morate pitati za mišljenje sami, a imate i opciju mijenjanja sastava ekipe dok na Captain levelu ekipu morate odabrati i opremiti sami. Po spuštanju na planet počinje klasična avantura s tom razlikom što su vam ovdje na raspolaganju standardna pomagala pripadnika Zvjezdane Flote. Likovima upravljate standardnim setom look/use/walk/talk naredbi dok za detaljno ispitivanje predmeta koristite tricorder. Tricorder će pamtiti sve što ste bitno tijekom misije saznali kao i deset posljednjih razgovora, a postoje dva osnovna tipa. Standardni tricorder dat će vam podatke o nekom predmetu ili materijalu dok ćete medicinski tricorderom provjeravati zdravstveno stanje bića koja ćete susresti. U većini slučajeva, moći ćete pružiti i prvu pomoć (uporabom medikita), ali teške ozljede moći će izliječiti samo dr. Crusher pa je, sastoji li se misija u spašavanju preživjelih u nekakvoj nesreći, svakako povedite sa sobom. Pored tricordera i medikita, standardni dio opreme su i phaseri. Phaser je prvenstveno osobno oružje, ali sa svojih 16 različitih jačina može poslužiti i kao sredstvo za otapanje raznih materijala ili otvaranje prolaza. Standardno pravilo, naravno, vrijedi i ovdje - sila je posljednja opcija, pa nemojte biti prebrzi na okidaču. U nekim ćete misijama biti u stanju prvog kontakta s nepoznatom rasom, pa će o vašim diplomatskim sposobnostima često ovisiti stav tih novotkrivenih bića prema Federaciji. Zapucate li čim ih vidite, nećete ostaviti dobar dojam, a neke su od tih civilizacija i naprednije od nas, pa se situacija sigurno neće riješiti u vašu korist. Budete li pažljivi, novi će vam prijatelji dati puno korisnih podataka, a često i nesebično pomoći u rješavanju problema.

No, što se zapravo dogodilo nakon uvoda? Zapovjednica garidijanskog broda "ljubazno" je zatražila da joj se ne miješate u posao, ali vama tako nešto ne pada na pamet jer izviđački je brod stao i zatražio pomoć u federacijskom prostoru što znači da vam je dužnost zaštititi ga. Prekinite, Enterpriseom, vučni snop i spasili ste izbjeglice, a garidijanski će se brod nakon kraćeg razgovora i dvije, tri prijetnjice povući (nikako nemojte započeti borbu ili uništiti garidijanski brod). Popričajte sada s novim gostima (u conference loungeu) i saznat ćete zanimljivu priču. Priču o mitskom Zakonodavcu, ocu garidijanske kulture i tvorcu čitavog društveno-političkog sustava Garida. Legenda kaže da je Zakonodavac narodu Garida predao četiri zapisa koji su postali temeljem garidijanskog društva i religije, a regulirali su i odnose među svojevrsnim kastama te narod podijelili na višu (vlastodržnu) i nižu ("radničku") kastu. Legenda isto tako kaže da postoji i peti zapis kojeg je Zakonodavac napisao kako bi riješio problem kasta i proglasio ravnopravnost što je vladajuća kasta naravno spriječila te zatrla sve moguće tragove petog zapisa. Razočaran takvim postupkom, Zakonodavac je sa skupinom sljedbenika napustio Garid i stvorio koloniju na nepoznatom planetu, a na kojem se, opet prema legendi, nalazi peti zapis. Budući sasvim sigurno nećete odbiti pomoć garidijanskim izbjeglicama, odredite kurs za Mareus III, planet na kojem vulkanski arheolog Shanok, osoba koja je naišla na neke podatke o lokaciji zakonodavčeve kolonije, vrši iskapanja. Na putu ćete primiti poziv za pomoć s "obližnje" istraživačke stanice i tu sve, zapravo, počinje. Spasit ćete, naravno, stanicu, pronaći Shanoka i kroz par sljedećih misija sakupiti veliku količinu podataka o zapisu i koloniji, a na kraju ćete i pronaći koloniju stvorenu na ostacima drevne civilizacije Chodak oko koje se ova igra zapravo i vrti. Problem s petim zapisom zapravo je samo uvod u igru jer pravi se zaplet vrti oko Chodaka i njihove legendarne naprave Unity za koju priče kažu da je u stanju uništiti čitavi planet. U trku za Unityem uključit će se osim vas i ostaci drevnih Chodaka, Romulani, a pojavit će se pred kraj i garidijanci u nadi da će uz pomoć Unitya zaustaviti revoluciju potaknutu otkrivanjem petog zapisa koja razara Garid. No, hoćete li uspjeti prestići sve konkurente te se pokazati dostojnima kontrole nad Unityem ovisi isključivo o vama, zato.... . ...Captains, you have the bridge!

Dario Rakovac

CD ustupilo poduzeće UNITREND iz Varaždina.

tel. 042/53-133, 56-675

Sensible GOLF

Osjetljivi golf



Može li se napraviti drugačiji golf? U Sensible Software-u misle da može.

Poslije ogromnog uspjeha koji su postigli igrama Cannon Fodder i Sensible World of Soccer, Sensible Software vraća se sa svojim posljednjim pozdravom Amiga tržištu. Nisam siguran treba li golfu bilo kakav uvod. U osnovi golf je golf-štapovi, loptice, tee-evi i green-ovi; ništa posebno ili originalno, jednostavno golf. Sport kojim se bave ostarjeli bussinesmani koji za vrijeme radnog vremena igraju golf, a poslije tvrde da su zapeli u gužvi.

Sensible Golf koristi iste sprite-ove koji su korišteni u Cannon Fodder-u i Sensible Soccer-u, dopadljive, male i vrlo efektne. Moj prvi dojam bio je da je igra savršena, odlična grafika, nadmoćan zvuk, jednostavne komande, te brdo različitih turnira i natjecanja. Naročito su dobri zvučni efekti, koji se dijele na pozadinski zvuk i govor. Parametre za zvuk i glazbu možete podešavati u options meniju (preporučam da sve uključite i pozadinski zvuk stavite na "high"). Uz sve to u igri možete složiti igrače tako da vam nalikuju; boja kose, koža, hlače i majica. Možete igrati samo jednu igru, turnir ili cijelu sezonu. Ako izaberete ono prvo, nakon što upišete imena igrača, odredite način kontrole i uredite svoju super-zvijezdu. Izabrat ćete vrstu igre (pojedinačno, u paru ili za novce) i turnir na kojemu želite igrati. U slučaju da izaberete turnir ili sezonu, uz unos imena možete birati broj ljudskih igrača. U sljedećem meniju birat ćete način igre, broj računala na turniru ili u sezoni, redoslijed igranja i druge manje važne parametre. Ako igrate sezonu, igrat ćete sve važnije turnire protiv "najboljih" svjetskih igača kao što su Jools, Jops, Stoo ili Knut. Putovat ćete vi i vaše palice oko svijeta u nadi da će vas vaše izvanserijske golferske vještine dovesti na sam vrh svjetskih lista. Cilj je pobijediti u sezoni, i zaraditi što više novaca. Što ga više sakupite i vaša pozicija na rang listi će biti bolja.





Kako krenuti?

Za izvesti udarac, prvo morate pogledati na mapu koju pozivate tako da dugo držite pritisnuto pucanje. Ovdje možete vidjeti hrpu različitih prepreka, ali što je još važnije možete vidjeti tee i green. Kada ste napokon naciljali, kratkim pritiskom na pucanje vratit ćete se na normalni pogled, gdje možete izabrati štap i preciznije podesiti smjer. Kratkim pritiskom na pucanje pripremate se za udarac, a potom slijedi i sam udarac za koji su vam potrebna još tri pritiska na pucanje. Prvim počinjete zamah, drugim određujete snagu, i kako se pokazivač vraća morate njime pogoditi crvenu točkicu na dnu. Crvena točkica predstavlja dobar udarac, a žuti dijelovi s lijeve i desne strane predstavljaju hook, odnosno slice. Uz malo sreće, našli ste se negdje dublje u terenu i došlo je vrijeme da sve to ponovite!

Čim počnete igrati, primjetit ćete kako je Sensible Golf vrlo frustrirajuća igra. Tereni su stvarno "čudno" napravljeni. Kada vi poželite ispucati lopticu niz teren, zadnje što očekujete je da će na sredini biti bujica, jezero ili kakav pješčanik. Zbog toga, ili morate ispucati lopticu iz sve snage i nadati se da ćete prijeći prepreku, što je malo vjerojatno, ili izabrati "slabiji" štap tako da loptica padne ispred prepreke, što je prilično teško ocijeniti.

Koju god metodu primijenili, vjerojatno ćete završiti u vodi ili pješčaniku. Kako god gledali, ipak izgleda da je previše prepreka na terenu. Moguće je izbjegavati ih, ali svaki novi udarac se zbraja na vaš total, što vam vrlo vjerojatno neće donijeti pobjedu.

Završna riječ

Ovo je jedna fantastična arkadna igra, uz koju vas čeka puno mjeseci prvorazredne zabave. Ako preživite frustraciju izazvanu porukama: "Out of bounds" i "Wather hazard" igra će vam biti vrlo zabavna - naročito sa tri ili četiri igrača.

Felix

SENSIBLE GOLF
Virgin

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	87%
Grafika	79%
Igrivost	89%
Ideja	73%

UKUPNO 85%
Igrano na:
A1200, 2MB, 2 2DD

Legenda se nastavlja!

Za ljubitelje kvalitetnog FRP-a došla je dobra vijest. Naime nakon nekih sedam, osam godina softverska kuća Interplay odlučila je na tržište izbaciti nastavak legendarne igre Dungeon Master.

Fanatici za Dungeon Masterom (kao i ja) o ovome su mogli sanjati i lagano su gubili nadu da će se pojaviti nastavak ove originalne igre, no sada su došli na svoje!

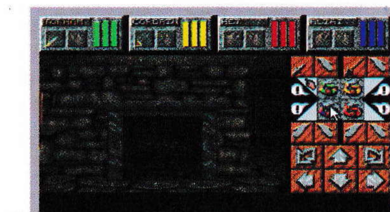
Kakva je to uopće igra Dungeon Master?

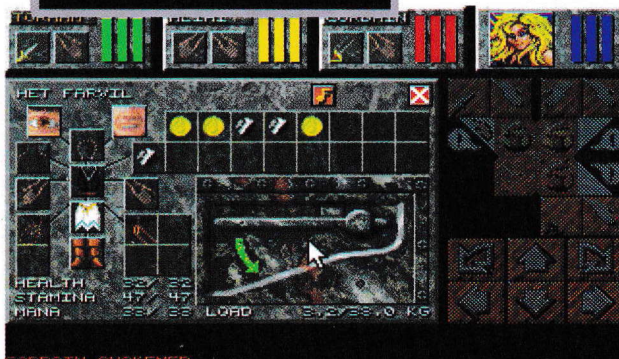
Prije nego se ubacimo u analiziranje i savjete, pogledajmo uopće kada je igra nastala, zašto je postala legenda i o čemu se tu uopće radi. Igra je izašla prije nekih sedam godina kao originalan i prvi trodimenzionalni FRP vrijedan igranja. Za to vrijeme igra je imala vrlo dobru grafiku, ali ono što je najvažnije bila je vrlo zanimljiva. Cijela igra vrvila je od opasnih čudovišta, zagonetki, zamki, magije i tko zna čega sve ostalog. Igra je jednostavno postala legenda i sakupila je popriličan broj sljedbenika. Uvod je odprilike ovakav. Zločesti vladar tame Chaos nastoji zavladati svijetom i jedino oružje koje ga može uništiti je čarobni kamen sakriven duboko u tamnicama ispod zemlje. Da dokaže svoju moć dopustio je "vlastitom ja" da izabere (oživi) četvoricu heroja poginulih u tamnicama. I tako birate između mnoštva likova i svoje heroje koji će biti dovoljno hrabri upustiti se u ovaj smioni pothvat. I tako jačajući vaše likove, bacajući čarolije, otkrivajući tajne prolaze, tajanstvene predmete i dr. dolazite do Chaosa ubijajući ga čarobnim kamenom. Nakon te revolucionarne igre slijedi Chaos Strikes Back, nastavak DM 2 koji se razlikovao po nekolicini novih čarolija, ali je zato bio prekomliciran i nejasan. Niste znali kuda se treba kretati jer nisu postojale zadane formule i tako ste samo besciljno skitali po nivoima. Sve u svemu, igra nije postigla nikakav uspjeh.

Legenda se nastavlja

Legenda započeta na Amigi 500 će ovaj put, nažalos, dobiti svoj nastavak samo na A1200 i CD32. Dungeon Master 2 je već izišao na europskom tržištu, stoga ga u vrijeme izlaska časopisa na kioske očekujemo i na Hrvatskom tržištu.

DESNO:
Ova čudovišta vas ne napadaju, ali svejedno pripazite i ne motajte se oko njih jer se koja "šapa" ipak može omaknuti.





LIJEVO-GORE:
Uzmite baklju i zapalite kamin.
LIJEVO:
Prije nego odaberete lik koji želite oživjeti pogledajte njegove karakteristike i predmete koje posjeduje. Kada ste zadovoljni povucite polugu i lik će se vam se pridružiti.

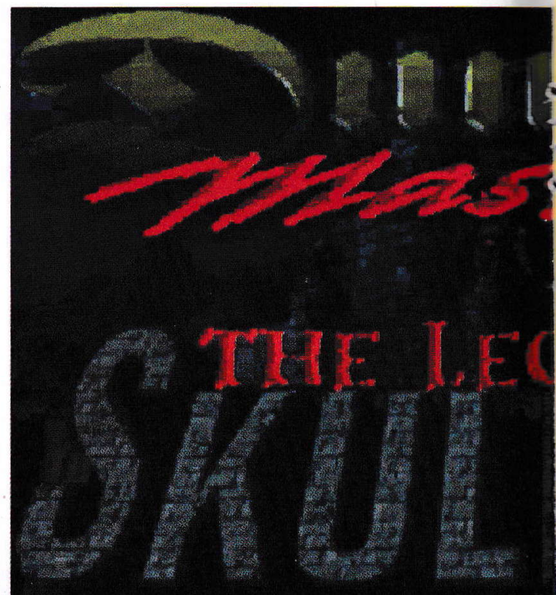
Kao jaje jajetu ili nešto savim drugo?

Dungeon Master II nije doživio gotovo nikakve promjene što se koncepta igre tiče, ali mnogobrojni nedostaci prethodnika sada su riješeni, a i grafika je naravno mnogo bolja. Evo i promjena koje su napravljene. Igru je moguće prije svega igrati u SVGA grafici. Oni koji su igrali DM primjetit će kako ovdje likovi mnogo brže napreduju. Jedna od većih promjena je i ta što konačno možete kupovati i prodavati predmete, pa nikada nećete imati brigu da ne ostanete gladni. Vaši heroji sada mogu koristiti dvije ruke, a ne jednu kako je to bilo u DM. Također možete vidjeti jačinu oklopa, oružja i dr. i količinu i jačinu mane u čarobnim predmetima itd. Inteligencija čudovišta je sada mnogo viša (možda čak i previsoka) tako da vrlo spretno izbjegavaju vaše ofenzivne čarolije ili koriste vašu taktiku "udari pa bježi". Neka bića vas ne napadaju već samo pljačkaju ili

Zašto da......
Igra vas drži napetim, svga-grafika, dosta poboljšanja u odnosu na prvi dio, dobro smišljene zagonetke, inteligencija računala.

Zašto ne......
Igra je možda malo preteška, možda su malkice mogli napraviti bolju grafiku, ali moramo se zadovoljiti onime što imamo.







PC

Prodajem CD ROM THE DAEDALUS ENCOUNTER (malo rabljen).Cijena 300 kuna. tel: 01-782-320 Filip

Prodajem GAME BOY s tri igrice, adapterom, slušalicama.Cijena 250 DEM. tel: 031-125-297 Saša

Prodajem SEGA MEGA DRIVE II za 900 kn. tel: 01-6110-846 Nevio

Prodajem C 64 (noviji tip), modul s tri igrice, tri knjige, transformator, TV-kabel,joystik + poklon 4 diskete s igrama. Cijena 550 kuna tel: 023-326-459 Mile

Prodajem PC 286 16 MHz 1 Mb Ram, 42 MB HDD 1.44 MB FDD 1.2 MB FDD, SVGA monomonitor 14", miša i 13 disketa tel: 034-282-236 Slavko

Prodajem 486DX2/66, Intel, 4MB RAM, FDD 3,5", HDD 420 MB, S3C805 1MB, 14" color monitor, tipkovnica HR, miš i podloga 1800 DEM i sound blaster za 150 DEM. Poklon: diskete, kutija, filter za monitor tel: 042-53-228 Anton

Povoljno prodajem 486 DX4-100 ili 486 DX2-80 (može i matičnom pločom) novo. tel: 01-310-433 Nino

Razmjenjujem igre za PC i prodajem CD igre. tel: 01-279-633 Denis

Prodajem PC 386DX/40, 4 MB RAM, 270 MBHDD. color 14" monitor, SVGA kartica, tipkovnica, miš i DOS 6.2, WINDOWS 3.1 za 1400 DEM. tel: 01-685-628 Zvonimir

Prodajem PC 386 1 MB RAM c/b monitor, miš. Cijena po dogovoru. 048-824-555 Bojan

Prodajem disketnu verziju igre DISC-WORLD. tel: 040-813-100 (od 14 do 20 h) Ivan

Povoljno prodajem matičnu ploču s procesorom - 386DX/40 MHz.Cijena po dogovoru. tel: 020-413-155 Marko

Prodajem PC DTK 386DX/40, 4 MB RAM, HDD 100 MB, VGA 512 KB, FDD 3,5" I 5,25", DTK COLOR 14" I SOUND CARD SB COMP. Tel: 033-722-220 Marko

Mijenjam igrice:SIMCITY 2000, FIFA, HERETIC, JACKJÁZZ RABBIT, PLANET FOOTBALL za SENSIBLE SOCCER, RALLY CHAMPIONSHIP GOBLINES 4,NBA, LIVE ON THE BALL i THEME PARK. Tel:022-375-20 Slavica

Mijenjam DOOM2, HERETIC i još puno igara za PC za igre MONKEY ISLAND, BIOFORGE, SIMCITY 2000, DARK FORCES, TIE FIGHTER. Mogućnost slanja disketa poštom. Tel. 022-23-961 Jere

Prodajem: 386 DX/40 MHz, SVGA color monitor,SOUNDBLASTER, 8 BIT + zvučnici + miš... Tel: 01-171-978 Trpimir

Prodajem 386 DX/40, 4 MB RAM s mnoštvom programa i igrica. Tel. 01-448-975 (iza 20 h) Luka

Prodajem novi CD-ROM, igru Full Throttle i W.C. III svaka po 150 DEM. tel: 01-419-048 Matko

Amiga

Rasprodaja: diskete s igrama za Amigu, kolekcija. Sve informacije na tel: 01-682-298 Saša

Prodajem A 500, A 600. Svu prateću opremu (kabel za TV, transformator, miš, diskete i joysticke): Mijenjam igrice. tel: 031-123-902 Nenad

Prodajem Amigu 1200, 420 HDD, monitor mocrovitec, Philips radio (za ZVUK), 150 disketa, miš, joystick i ost. opremu za 1750 DEM tel: 01-172-980 Petar

Prodajem Amigu 500 1MB, 50 disketa s igrama, literatura, 2 joysticka, miš, TV modulator adresa: JOSIP JURETIĆ, BARIČIĆEVA 12,10000 ZAGREB.

Prodajem Amigu V.1.3. s proširenjem, Tv modulator, miš, diskete, za 450 DEM. tel:021- 230-281 (16 do 23h)

Mijenjam igrice za Amigu 500. tel: 01-730-312 Antun

Molim sve koji si se mijenjali za igrice na amigi 600 neka mi pošalju kataloge na adresu: ROBERT MARIČIĆ, ŽRTAVA FAŠIZMA 2, 51000 RIJEKA

WB 3.0 za Amigu 1200 na hrvatskom (LOCALE);CrossDOS za prijenos u CROASCII, 852 i Win PC-

Ostalo

raspored Tel: 021-510-723

Prodajem Amigu 1200. Tel: 031-142-252

Prodajem C-64, kazetofon, 2 joysticka i igre za 2000 DEM tel: 020-413-155 Marko

Prodajem novi SEGA MEGA DRIVE II + 2 Keypad i dvije igre za 500 DEM. tel: 032-318-455 Dario

Prodajem CITIZEN ABC, 24 iglični printer, formata A4 s opcijom za 7 boja. Cijena 600 DEM tel: 01-891-494 Denis Mihael

Prodajem C 64 sa svom potrebnom opremom za 150 DEM tel: 01 -415-040 Hrvoje

Prodajem TV-igrice Rambo 2600 s 182 igrice, joysticke i adapter za 100 DEM 047-335-695 Krešo

Hitno prodajem novi GAME BOY i dvije igrice po cijeni od 150 DEM (može i dogovor). tel: 021-861-995 Zdravko

Prodajem Game boy igrice: alien (200Kn) Cool Spot (170Kn) i Mortal Kombat za Super Nintendo za 240 Kn tel: 01-417-984 Matija

Prodajem igricu za SNES WWFRAW ili mijenjam za NHL 95, MK2, NBA JAM i MK3. tel: 01-154-386 Tomislav

Prodajem GAME BOY sa adapterom i 4 igre. tel: 020-452-859 Mario

Prodajem novi SEGA MASTER SYSTEM sa tri igrice.Cijena oko 200 DEM tel: 01-335-479 Josip


HACKER

Hacker

S.O.S.

Novih 16 stranica!!!

- Hackermanija
- Shadow fighter - potezi
- Bez Panike!

Rješenje

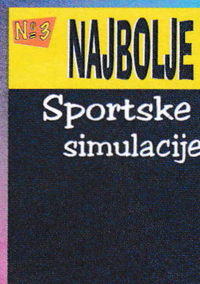
WorkBench

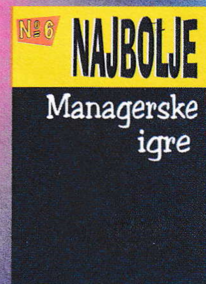
-OPISI
-UPUTSTVA
-RJEŠENJA
-ŠIFRE...

...ZA VIŠE OD STOTINU IGARA



KNJIGA KOJA JE 100% POSVEĆENA IGRAMA





NARUDŽBENICA

Pošaljite mi ENCIKLOPEDIJU IGARA na adresu:

Ime i prezime ____________

Ulica ____________

Mjesto ____________ Telefon: ____________

ENCIKLOPEDIJA IGARA

Neophodan priručnik za svakog igrača

Ovom narudžbenicom neopozivo naručujem ENCIKLOPEDIJU IGARA po cijeni od SAMO 99kn!

+ dvije poklon diskete prepune igara!!

OVDJE NALJEPITI MARKU!

JANUS LINGUA
PETRINJSKA 11
10000 ZAGREB

NARUDŽBENICA

Ovom narudžbenicom neopozivo naručujem knjigu po cijeni od 58 KN ili tri knjige po cijeni od 156 KN (1-3 ili 4-6) ili komplet knjiga u iznosu od 294 KN.
Željene knjige obilježite križićem na poleđini listića.

Ime i prezaime: ____________

Ulica i broj: ____________

Pošta i mjesto: ____________

Tel./fax: ____________

Plaća se: - pouzećem pri preuzimanju
- uplatom na ž.r.: 30105-603-28346
(kopiju uplatnice poslati na adresu: HACKER, Petrinjska 11, 10000 Zgb.)

OVDJE NALJEPITI MARKU!

JANUS LINGUA
PETRINJSKA 11
10000 ZAGREB

HACKER



PRETPLATNIČKI KUPON

ŽELIM SE PRETPLATITI NA ČASOPIS HACKER:
(OZNAČI KRIŽIĆEM)

- ☐ 6 MJESECI - 75 kn
- ☐ 12 MJESECI - 150 kn

☐ POŠALJITE MI I STARE BROJEVE HACKERA (OBILJEŽI KOJE) PO CIJENI OD 12 kn PO PRIMJERKU

IME I PREZIME ____________________
ULICA I BROJ ____________________
POŠTA I MJESTO ____________________
TELEFON ____________________

PLAĆAM:

- ☐ POUZEĆEM PRI PRIMITKU (POŠTANSKI TROŠKOVI 9 kn)
- ☐ UPLATOM NA ŽIRO RAČUN 30105-603-28349 (U BANCI ILI POŠTI)

(SVRHA DOZNAKE: PRETPLATA NA HACKER OD ___DO___BROJA
PRIMALAC: JANUS LINGUA, PETRINJSKA 11, ZAGREB)

OVDJE NALJEPITI MARKU!

JANUS LINGUA
PETRINJSKA 11
10000 ZAGREB

PC I MULTIMEDIJALNI PC I PERIFERIJE

NARUDŽBENICA

Ovom narudžbenicom neopozivo naručujem knjige

a) "PC" i
b) "MULTIMEDIJALNI PC I PERIFERIJE"
(zaokružiti željenu)

po cijeni od 139 KN po komadu ili 236 KN za obje knjige.

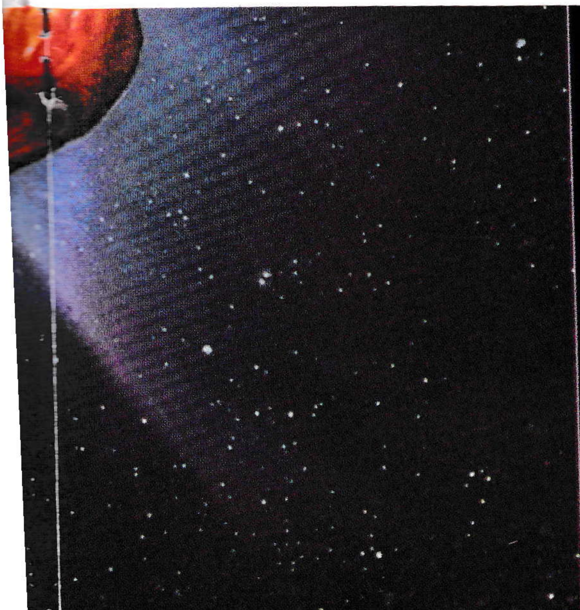
Ime i prezaime: ____________________
Ulica i broj: ____________________
Pošta i mjesto: ____________________
Tel./fax: ____________________

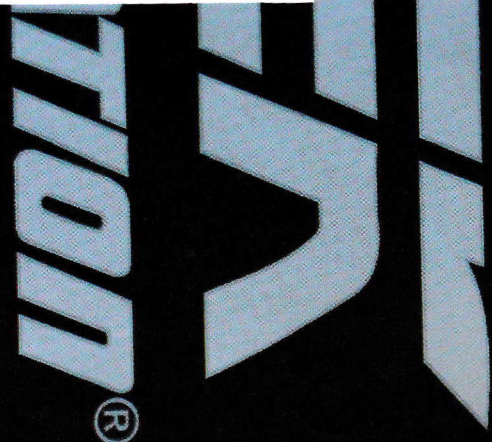
Plaća se: - pouzećem pri preuzimanju
- uplatom na ž.r.: 30105-603-28346
(kopiju uplatnice poslati na adresu:
HACKER, Petrinjska 11, 10000 Zagreb)

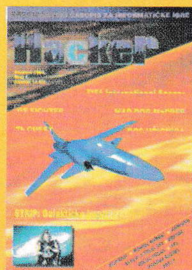
OVDJE NALJEPITI MARKU!

JANUS LINGUA
PETRINJSKA 11
10000 ZAGREB

Jurassic Park (Super Nintendo), ali ne







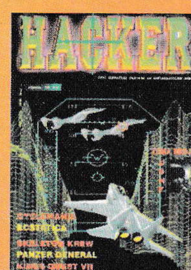
BROJ 1



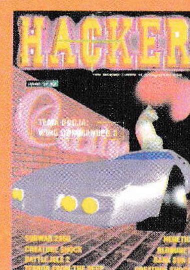
BROJ 2



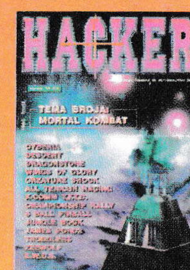
BROJ 3



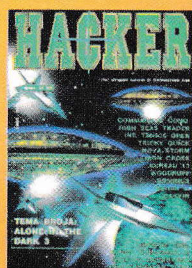
BROJ 4



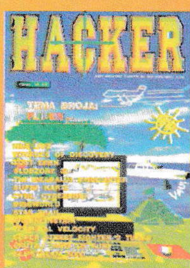
BROJ 5



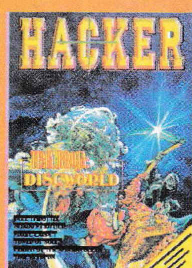
BROJ 6



BROJ 7



BROJ 8



BROJ 9

CIJENA SVAKOG BROJA: 12 kn

PRETPLATNIČKI KUPON

+ NABAVA STARIH BROJEVA

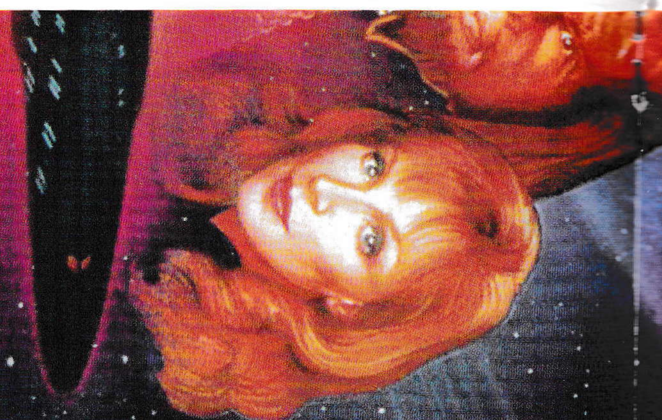
VODIČ KROZ SVIJET RAČUNALA

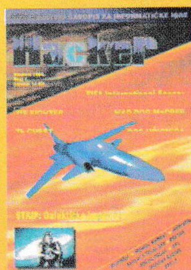
SLIKOM I TEKSTOM DO ZNANJA



8

HACKER




BROJ 1


BROJ 2


BROJ 7


BROJ 8

VODIČ K

SLIKOM I TEKSTOM DO ZNANJA

Cancel).

Prozori

Prozori su pravokutna područja ekrana koja prikazuju i prihvaćaju informacije. Učitajte Workbench koji ste instalirali po uputama iz prošlog broja i dobro se nadivite osnovnom ekranu. Otvorite neku ikonu, recimo System particiju, i vidjet ćete prozor. Novi prozor se otvara kada otvorimo ikonu diska ili ladice. Za razliku od ekrana, prozori obično pokrivaju samo dio površine zaslona. Iako možemo otvoriti više prozora odjednom, u jednom trenutku može biti aktivan samo jedan prozor. Prozor aktiviramo tako da unutar njegovog okvira dovedemo vrh pokazivača i jednom pritisnemo lijevu tipku na mišu, a deaktiviramo ga tako da istu radnju napravimo izvan granica prozora. Prozor koji je trenutno aktivan ima drugačiju boju okvira od ostalih prozora na ekranu i tada sav unos s tipkovnice i miša ide u njega. Svaki prozor ima više-manje neke standardne simbole pomoću kojih možemo vršiti razne manipulacije. Na slici PROZOR-prikazan je jedan tipični prozor. U statusnoj liniji možemo pročitati naziv prozora ili aplikacije, a ukoliko se radi o Workbench prozoru s ikonama tada statusna linija sadrži i ime diska/ particije ili direktorija, zauzetost diska/ particije u postocima, slobodni prostor u kilobajtima (K) ili megabajtima (M) i broj zauzetih bajtova. Tipka za zatvaranje prozora se uvijek nalazi u gornjem lijevom kutu i jednostrukim klikom na nju zatvaramo prozor. Tipka za poredak prozora služi za "dubinsko" slaganje prozora, i to kada ih imamo više na hrpi: pomoću tog simbola ćemo prozor koji je na vrhu baciti u najdublju pozadinu, dok ćemo isto tako prozor koji je zakopan tko-zna-gdje dovesti u prvi plan i aktivirati. Ako želimo prozor koji nije na vrhu baciti u pozadinu, tada ćemo istovremeno držati tipku SHIFT i pritisnuti spomenutu tipku. Slijedeća tipka s lijeve strane je "zum" tipka: klikanjem na nju smanjujemo prozor na najmanju veličinu, što je korisno u situacijama kada imamo previše prozora na ekranu i ne možemo pronaći onaj koji nam treba. Ova tipka se ponaša kao prekidač, što znači da ponovnim klikanjem na nju vraćamo prozor na prvobitnu veličinu i položaj. Tipka za razvlačenje se nalazi u donjem desnom kutu prozora i služi za mijenjanje njegove veličine. Veličinu prozora mijenjamo tako da pritisnemo i držimo lijevu tipku miša na tipki za razvlačenje i mišem razvučemo prozor na željenu veličinu. Kada smo zadovoljni veličinom prozora otpuštamo lijevu tipku miša, a ako u bilo kojem trenutku želimo prekinuti operaciju i ostaviti veličinu prozora nepromijenjenu dovoljno je, držeći lijevu tipku miša, pritisnuti desnu. Skrol tipke služe za pomicanje sadržaja unutar prozora lijevo, desno, gore ili dolje bez mijenjanja veličine prozora. Ako kliknemo lijevom tipkom miša na tipku za skroliranje ikone unutar prozora će se pomaknuti u odgovarajućem smjeru, a ukoliko istovremeno na tipkovnici držimo pritisnutu tipku SHIFT, ikone će se pomicati u iznijansiranim koracima od jednog piksela. Sadržaj unutar prozora možemo isto pomaknuti pomoću okvira za skroliranje, tj. ispunjenih pravokutnih područja smještenih vertikalno, s desne strane prozora (služi za pomicanje ikona gore-dolje) i horizontalno, pri dnu prozora (služi za pomicanje ikonica lijevo-desno). Okvir za skroliranje prikazuje koliko je sadržaja unutar prozora vidljivo (ispunjeni dio), a koliko je ostalo neotkriveno (tamni dio). Držanjem lijeve tipke miša na ispunjenom dijelu i pomicanjem miša određujemo koji dio prozora želimo vidjeti. Istu operaciju je moguće izvesti ako mišem kliknemo na tamniji dio, čime ćemo pomaknuti sadržaj prozora za jednu "stranicu".

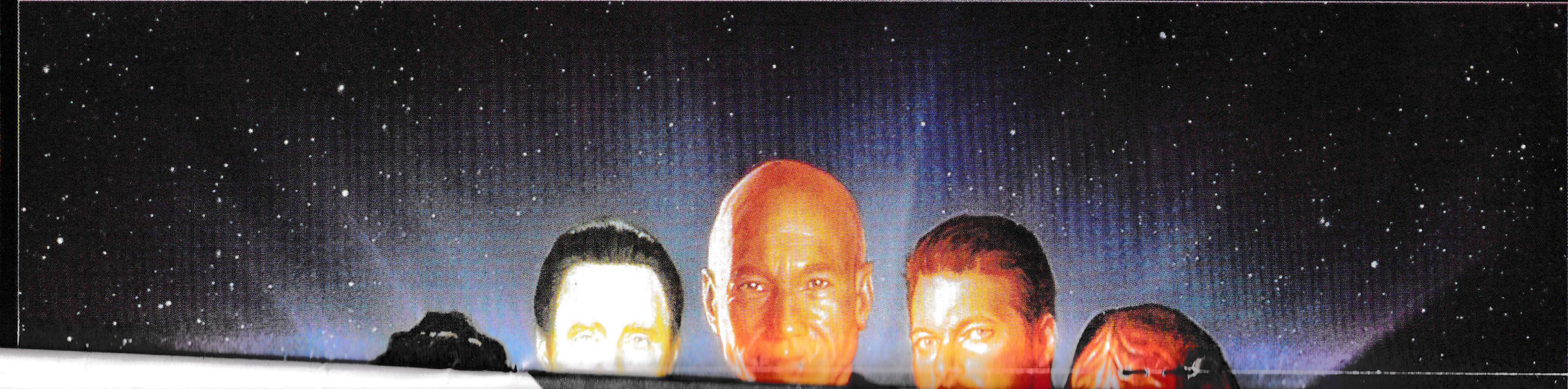
Kristijan Žibreg

HACKER



STAR TREK
THE NEXT GENERATION®

"A Final Unity™"



TOP 50

1. Mortal Kombat 2
2. Civilization
3. Monkey Island
4. Flashback
5. Pirates
6. Wing Commander 3
7. Sensible Worlds of Soccer
8. Lotus Turbo Esprite 2
9. Elite
10. Prince of Persia
11. Doom 2
12. Aladdin
13. Doom
14. Wings
15. Tie Fighter
16. Superfrog
17. Dune 2
18. Heretic
19. Quarentine
20. Terror from the Deep
21. Descent
22. Beneath a Steel Sky
23. Colonization
24. Super Cars 2
25. Loom
26. Xenon 2 Megablast
27. Panzer General
28. Alone in the Dark
29. Lands of Lore
30. U.S. Navy Fighter
31. Rise of the Triad
32. Ultima Underworld 2
33. Red Baron
34. Rebel Assault
35. X-Wing
36. The Lost Vikings
37. Aces of the Deep
38. TV Sports: Basketball
39. Indycar Racing
40. System Shock
41. Global Gladiators
42. Hokum KA 50
43. Litil Divil
44. Nascar
45. TFX
46. Comanche
47. It's Came From Deset
48. Moonwalker
49. Universe
50. TIM 1

PC

1. (1.) Alone in the Dark 3
2. (2.) Super Street Fighter 2 Turbo
3. (4.) Descent
4. (3.) XCOMM: Terror form the Deep
5. (7.) Flight of the Amazon Queen
6. (8.) Rise of the Triad
7. (---) FX Fighter
8. (6.) The Big Red Adventure
9. (---) Frontier: First Encounters
10. (10.) Warriors

PC CD ROM

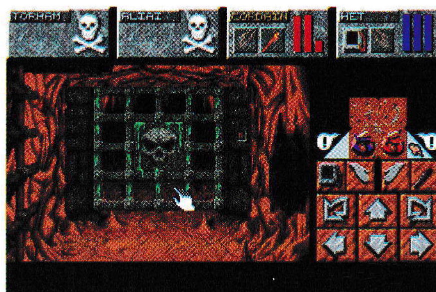
1. (6.) Dark Forces
2. (2.) Wing Commander 3
3. (5.) Discworld
4. (1.) NBA Basketball Live
5. (3.) Cyberia
6. (8.) Lost Eden
7. (---) Full Throttle
8. (---) Command & Conquer
9. (10.) The Last Dynasty
10. (---) Nova Storm

AMIGA 500

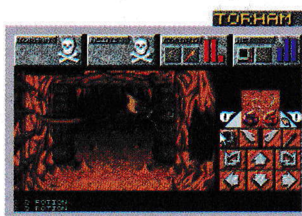
1. (1.) UFO: Enemy Unknown
2. (---) Cytadela
3. (3.) Sensible World of Soccer
4. (6.) Super Street Fighter 2 Turbo
5. (2.) All Terrian Racing
6. (8.) Brutal: Paws of Fury
7. (4.) Mortal Kombat 2
8. (7.) Kiros Quest
9. (---) Turbo Trax
10. (9.) Ruff'n'Tumble

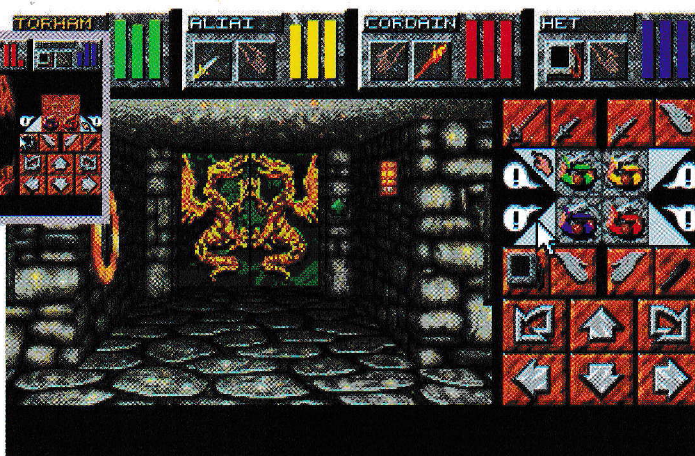
AMIGA 1200

1. (1.) Super Skidmarks 2
2. (4.) Tower of Souls
3. (6.) Shadow Fighter
4. (2.) Pinball Illusions
5. (2.) Bloodnet
6. (7.) Biing!
7. (5.) Colonization
8. (8.) All New World of Lemmings
9. (---) Roger Rabbit
10. (10.) Roadkill



GORE:
Prije nego što otvorite vrata pokupite bočice u desnoj rupi. U slučaju da vam ponestane hrane, iza ovih vrata možete ubijati šišmiše koji su, vjerovali ili ne, jestivi.





DESNO:
Za prolazak kroz ova vrata morate sakupiti četri dijela talismana.
DOLJE-DESNO:
Oltar za oživljavanje!

mirno pasu travu itd. To bi bile najuočljivije i najvažnije promjene u igri, a sada ćemo dati opis najosnovnijih komandi i nekoliko savjeta.

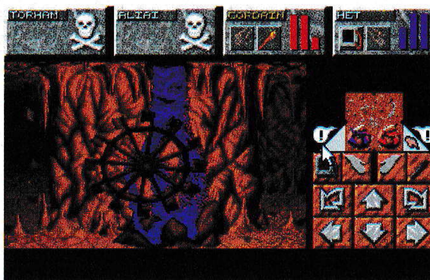
Mislim da nema potrebe opisivati karakteristike likova jer one govore same za sebe, no napominjem da je snaga vrlo važna jer određuje koliko tereta možete nositi, što ne umanjuje značaj drugih karakterisitika.



Čarolija se stvara pravilnim redosljedom runa koje se zovu:

1. RED - određuje jačinu čarolije slijeva na desno
2. RED -YA-VI-OH-FUL-DES-ZO
3. RED -VEN-EW-KATH-RA-BRO
4. RED -KU-ROS-DAIN-NETA-RA-SAR

Čarolije se dijele na svećeničke i čarobnjačke. Svećeničke su uglavnom razni napici. Jedna od dobrih strana igre je to što se svaki lik može razvijati u čemu god želi. Klikom na oko vidjet ćete nivo lika u četiri klase: FIGHTER, NINJA, WIZARD i PRIEST. Za razvijanje Fightera morate se boriti kratkometnim oružjem, za ninju se morate boriti bez oružja, bacati predmete ili se korisiti dalekometnim oružjem. Za Wizarda i Priesta se moraju bacati čarolije zavisno od klase. Ako lik napreduje u određenoj klasi povećat će mu se karakteristike, a tri



glavne karakteristike koje prikazane u stupcima su:

HEALTH (šteta), STAMINA (izdržljivost) i MANA (energija za bacanje čarolija). Pretpostavljam da s igrom nećete imati previše problema, jer je sve ostalo vrlo jednostavno. A sada nekoliko savjeta koji bi vam mogli dobro doći. Nikada nemojte imati manu na vrhu jer se ona obnavlja, a pametnije vam je trošiti je za treniranje likova. Neka čudovišta imaju granicu do koje mogu ići, iskoristite to za gađanje neometano dalekometnim projektilima. Novo je u igri i da možete gurati neprijatelja, pa ako je u blizini koja rupa znate što vam je raditi. Vrata su vlo efikasno oružje. Navucite neprijatelje ispod vrata i zatvorite ih. Nemojte razvijati samo jedan lik za jednu klasu, već ih trenirajte sve podjednako, tako će biti jači. Neka čudovišta ostavljaju predmete koje vrlo povoljno možete prodati i sakupiti novac za neki čarobni predmet.

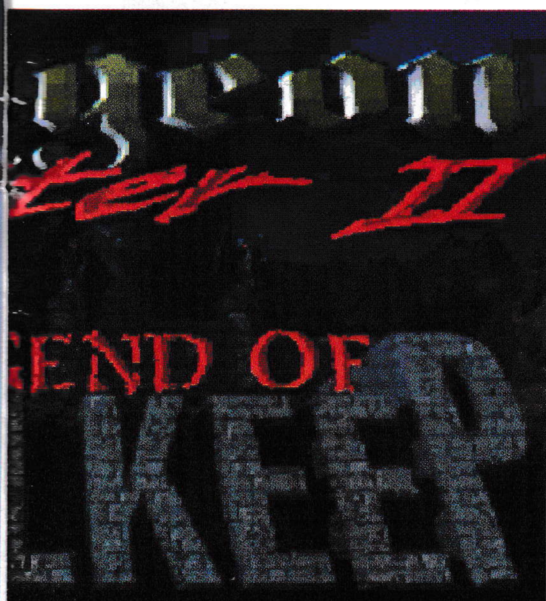


Najbolji način borbe je vrtnja oko neprijatelja tj. udari, pomakni se, sačekaj neprijatelja, udari (shvatili ste?!). Nemojte napadati sve što se miče, već procijenite da li je vrsta agresivna ili nije. Dakle, za sve fanove FRP a za one koji žele to postati, za ovu igru dovoljno reći:

NABAVITE IGRU!

Ivan Rubelj

Menzoberranzan	67%
Realms of Arkania 2: Star Trail	79%
Ishar 3: Seven Gates of Infinity	83%
Dungeon Master 2 The Legend of Skullkeep	86%
Lands of Lore	91%



DUNGEON MASTER 2

Infogrames

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	76%
Grafika	78%
Igrivost	64%
Ideja	83%

UKUPNO 86%

Igrano na: PC486/66, 8 MB, CD ROM



Knights of Xentar

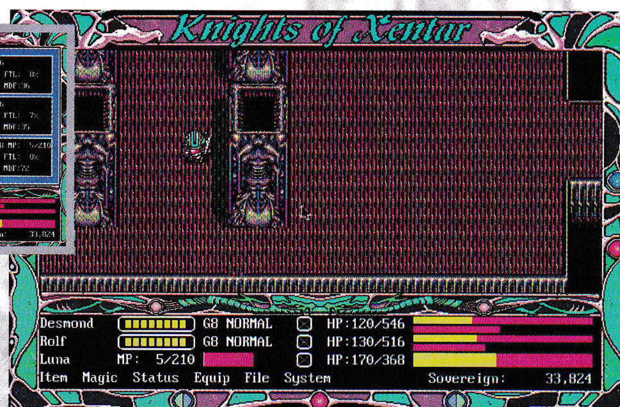
Hrabri vitez spašava svijet

U jednoj dalekoj zemlji po imenu Xentar živjeli su sretni, dobri i jednostavni ljudi. Njihovoj sreći i veselju bio je kraj kada su se jednoga dana probudili demoni i razna čudovišta koja su počela harati zemljom. Ljudi se plaše putovati zemljom, jer na svakom koraku vrebaju strašna čudovišta. No, tu ste vi, hrabri i "neustrašivi" vitez koji je odlučio spasiti svijet od zla.

Ovaj pomalo otrcani uvod iz FRP igre Knights of Xentar, djelo je nepoznate softverske kuće Megatech. Crteži su isti onakvi kao u japanskom crtiću, a i sam autor je, pretpostavljamo, Japanac. Dakle, igra započinje vašim ulaskom u jedan maleni gradić, gdje vam se na ulazu ispriječi grupa bandita koji od vas traže mač, dragulje i oklop. Ali vi smijete napadati samo oličenje zla, a ne i ružnoće (koji glupi izgovor) i tako se u sljedećoj sceni budite kod starca koji vas je našao u jarku bez igdje ičega (pa čak i odjeće). To vam je ujedno i prvi zadatak; pronaći odjeću, jer nije preporučljivo hodati gol po gradu.

Mislim da ste sada shvatili kakav ste vitez. Kada završite razgovor sa starcem u gradu će se pojavit vaša silueta. Mnogo veći gornji dio ekrana prikazuje gdje se nalazite i okolicu, a donji razne opcije i glavne statistike likova u družini (u početku ste samo vi prisuti u družini).Radi lakšeg snalaženja u igri objasnit ćemo što to znači.





GORE: Male simpatične karikature su vaši likovi sa svojim borbenim karakteristikama.

Pokraj imena lika (desno) postoji opcija SET ATTACK GAUGE (1-8). Što je broj veći udarac je jači, ali dulje traje. Napomena, kasnije će vam se pridružiti čarobnica koja tu opciju nema. Na istoj strani nalazi se opcija za namiještanje inteziteta napada (obrane) i opcija kojom određujete kojeg neprijatelj želite napadati (slabijeg, jačeg ili možda želite rasporediti napade podjednako). Na kraju se nalaze HIT POINTS. Na dnu ekrana postoji još nekoliko opcija.

1.ITEMS
gdje možete vidjeti popis vaših čarobnih napitaka

2.MAGIC
korištenje nekih čarolija

3.STATUS
pod tom opcijom postoje još dvije opcije

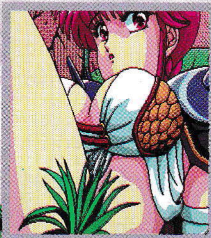
a) PLAYER STATUS
karakteristike lika (snaga, brzina, spretnost, inteligencija), jačina napada, obrane, čarobne obrane itd.

b) TREASURE
tu se nalazi popis predmeta važnih za igru koji se ne mogu normalno kupiti već se moraju osvojiti, pronaći ili dobiti na dar.

4.FILE
snimanje, učitavanje i dr.

5.SYSTEM
prikaz mape (2D ili 3D-potreban je 486DX33 procesor ili više, jačina zvuka i dr.)





DOLJE: Prekrasna livada sa cvijećem
DESNO-DOLJE: Prelijepa Aquarina u svom dubokom snu





Evo popisa napitaka koje smo susreli u igri.

NAPICI KOJI SE KORISTE U BORBI:
a) SMOKE GRANADE
odmah bježite iz bitke

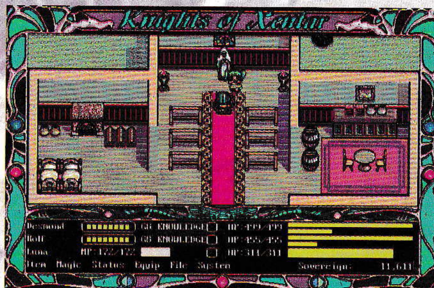
NAPICI KOJI SE KORISTE IZVAN BORBE
a) POWER DRINK
za održavanje snage
b) SKUNK OIL
nitko vas ne napada dok napitak ima moć (radi samo u divljini)
c) MAGIC WING
teleportira grupu u grad koji su posljednji posjetili
d) STAMINA DRINK
povećava nekoliko HIT POINTA
e) SPEED DRINK
povećava spretnost
f) VITAMIN MIX
povećava inteligenciju

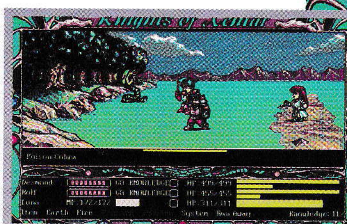
NAPICI KOJI SE KORISTE SVUGDJE
a) HEAL POTION
obnavlja liku 100 HP
b) HIGH POTION
obnavlja liku 250 HP
c) ANGELIC M!ST
obnavlja svim likovima 200 HP
d) MAGIC NUT
obnavlja 50 MP
e) MAGIC POTION
obnavlja 250 HP

U krajnjem desnom uglu prikazana je količina novca koji posjedujete (SOVER EIGNS).

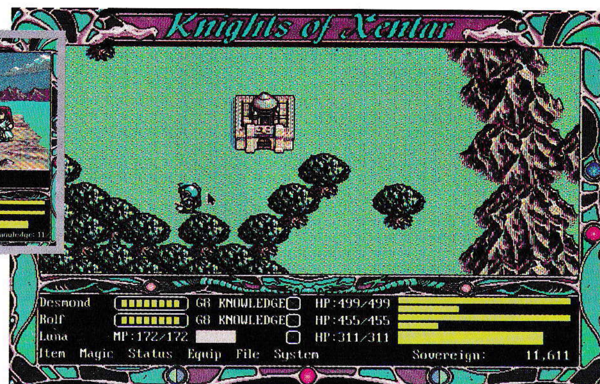
U gotovo svakom gradu postoji oružarnica u kojoj možete kupovati oružje, oklope i dr. U svakom gradu ne postoji svo oružje već kako napredujete tako i oružje napreduje kvalitetom. Također postoji travarnica gdje možete kupiti napitke. U jednom i drugom dućanu možete prodavati vaše predmete, naravno po nižoj cijeni. Najvažnija građevina je svakako krčma u kojoj po povoljnoj cijeni možete prespavati i obnoviti sve HP i MP-ove. U samom gradu nitko


LIJEVO: Ovaj monstrum je vaš glavni protivnik kojeg trebate pobijediti na kraju igre.





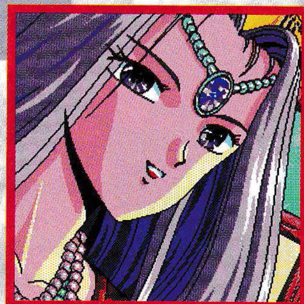
GORE: Borba vaših likova protiv pomalo smiješno animiranih protivnika.



vas neće napadati, ali u divljini i u tamnicama čudovišta vrebaju na svakom koraku. Kada se sretnete s čudovištem slijedi borba (kako čudno). Ekran će se promijeniti s novim opcijama. Ostat će opcije za odabiranje načina napada, predmeta (ITEMS) i SYSTEM. Nove opcije su uglavnom posvećene čarolijama. S lijeva na desno to su:

1.EARTH - obnavlja HP određenom liku

2.FIRE, BLIZZARD, THUNDER su ofenzivne čarolije poredane po jačini
3.RUNAWAY - bijeg iz borbe.
Napomena, dok bježite čudovišta će vas i dalje napadati. Ovdje veliku ulogu ima karakteristika SPEED. Na desnom kraju gdje inače stoji prikaz količine novca sada je znanje (KNOWLEDGE) o neprijatelju izraženo u postocima. Što je viši postotak, više štete dajete. Znanje stječete u borbi. Kod opcija za napadanje postoji i opcija napada isključivo po znanju o neprijatelju. Za svakog neprijatelja znanje je posebno pa tako morate ubiti 100 zombija za znanje od 100%, 100 kostura za 100% itd. To je vrlo dobar način napada ako je znanje preko sedamdesetak posto.



Borba se sama odigrava, vi možete samo koristiti napitke i čarolije. Igra obiluje nekim čudnim smislom za humor i malim nabojem erotike. Za razliku od Cobra Mission gdje su djevojke bile vrlooooooo oskudno odjevene ovdje je to još oskudnije (ipak ne do kraja). Postoje dvije verzije igre za CD i diskete. Na CD-u svi likovi govore dok na disketama govore samo na početku. Kasnije u igri pridružit će vam se drugi likovi tako da će se iskustvo potrebno da se prođe nivo dijeliti. Svaki put kada prođete nivo povećat će se maksimum HP ili MP-a ako ih lik ima, snage, spretnosti i drugih karakteristika. Autori igre su možda malo pretjerali s neprijateljima,



jer vašu družinu prečesto napadaju. Pazite da vam u borbi ne nastrada niti jedan lik jer je tu tom slučaju igra gotova. Ako želite da vaši likovi brzo napreduju možete se motati u blizini grada dok vas neprijatelj ne napadne i kada su HP vrlo mali pobjegnite u grad gdje za male pare možete prespavati u krčmi (INN) i obnoviti sve HP. Igra nije ništa naročito i preporučili bismo je jedino FRP fanaticima. Živi bili pa uživali.

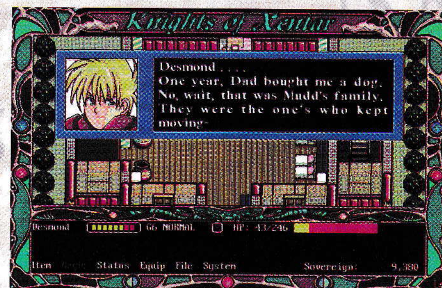
Ivan Rubelj

KNIGHTS OF XENTAR
Megatech

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	56%
Grafika	59%
Igrivost	70%
Ideja	36%

UKUPNO 61%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, 15MB HDD





PIZZA TYCOON

Molim dvije miješane za van

Nastavlja se serija Tycoona. No, više ne upravljate željezničkim ili autobusnim kolodvorom, već pizzerijom.

Napokon, vi ste taj koji odlučuje što sve ide u pizzu, a što ne. Vi ste u ulozi naivnog poduzetnika koji je uvjeren da se pizza-businessom može legalno obogatiti. Ubrzo shvaćate da uz silnu konkurenciju i poreze to nije lako. Na vašu sreću, s remek djelom talijanskog kulinarstva stiže i vrlo ugledna obitelj- MAFIJA. Vaša intuicija govori vam da se posao s mafijom može isplatiti, naravno, ako vas pritom ne uhvate. Evo kako sve počinje. Radnja je smještena u dvadeseto stoljeće nekog svijeta potpuno sličnog majci Zemlji. U stvari, možda je u pitanju prava Zemlja, samo malo izmijenjena.

Riječ je o svijetu u kojem vanzemaljci žive među ljudima, a neki su čak vođe vodećih sila. Igra započinje odabirom životnog cilja. Možete izabrati slobodnu igru ili misiju. U misiji vam biva dodijeljen specifični "curriculum vitae" (životopis), dok se u slobodnoj igri prepuštate sudbini i neizvjesnom, neodređenom kraju. Zatim izaberite svoj izgled, ime i osobine. Osobina ima puno i iako se iz njihovog imena da naslutiti što određuju, njihov utjecaj na igru ostaje zagonetan.

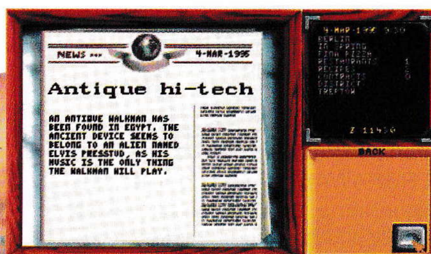
Evo njihovih značenja i utjecaja:

Prve utiske možete dobiti iz fotografija iako one podsjećaju na karikature.

Ime: prihvatite ponuđeno ili izaberite svoje.

Novac: označava vaš početni kapital. Bolje je početi sa 6000 nego sa 600 dolara, no bogate osobe zakinute su u drugim




NEWS 4-MAR-1995
Antique hi-tech
AN ANTIQUE WALKMAN HAS BEEN FOUND IN EGYPT. THE ANCIENT DEVICE SEEMS TO BELONG TO AN ALIEN NAMED ELVIS PRESSTUD, AS HIS MUSIC IS THE ONLY THING THE WALKMAN WILL PLAY.

osobinama.

Starost: kako igra napreduje, vi starite. Što ste stariji, zdravlje vam se obnavlja sporije a nakon stote godine zdravlje se više ne može obnavljati.

Popularnost: vaš društveni položaj. Popularnost vam olakšava sklapanje poslova.

Zdravlje: tijekom igre vaše zdravlje slabi dajući vam do znanja kako je došlo vrijeme za godišnji odmor.

Energija: označava vašu živost i izdržljivost. O energiji ovisi i radno vrijeme.

Inteligencija: ova je osobina važna je za likove kojima upravlja računalo - znači suparnike. Ona predstavlja njihovu snalažljivost. Vama nije važna jer ćete radije koristiti svoju vlastitu inteligenciju.

Karizma: ostavljanje dobrih prvih dojmova na ljude s kojima imate posla.

Spretnost: pomaže u arkadnim dijelovima i u poslovima s mafijom. Što ste brži i spretniji, policija će imati više muka hvatajući vas.

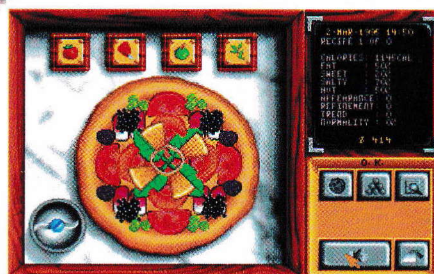
Osobnost: vaša vještina uvjeravanja ostalih.

Kuhanje: i ova osobina važna je samo za kompjutorske suparnike. Označava koliko je dobra njihova pizza i njihovu spretnost na pizza-natjecanjima.

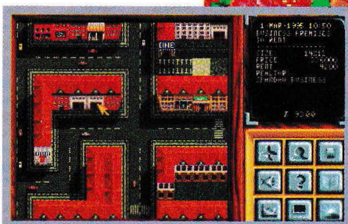
Hrabrost: važna u vašim odnosima s podzemljem. Što je veća, lakše je vaše postizanje ugleda u tim krugovima.

Iako osobine imaju utjecaja na igru, najveći utjecaj imate vi. Osobine se tijekom igre mijenjaju, a njihovo povećavanje ili smanjivanje ovisi o vašim postupcima.

Izaberite još ime svoga restorana i kliknite na start. Pred vašim očima pojavit će se pizza čudnog oblika. To je u stvari karta prikazana rukom







DESNO: Najbolje ideje za spravljanje pizze možete dobiti na karti svijeta
DOLJE: Berlinske ulice

nekog bolesnog kartografa. Na izbor imate nekoliko gradova u Europi i SAD. Kliknite dva puta na željeni grad i on postaje vaše polazište.

Radni dan pizza magnata

Radni dan počinje u 9 sati prije podne i traje sve dok vam to dozvoljava energija. Naravno, možete se probuditi i ranije zbog obavljanja nekih kriminalnih aktivnosti. Vrijeme buđenja za sljedeći dan birate u izborniku "character". Tamo također uzimate godišnji odmor pritiskom na prekidač svjetiljke. Svaka akcija oduzima vam djelić vremena (čitanje novina ili premještanje stola traje deset minuta) tako da morate pažljivo isplanirati dan.

Kako početi?

Na pizza-karti izaberite grad. Najbolje je izabrati Berlin jer su tamo uvjeti za zaradu najpovoljniji. Pojavljuje se plan grada. Kako još nemate dovoljno novca za kupovinu lokala, iznajmite ga. U izborniku "property" kliknite na "to rent" i sva mjesta za iznajmljivanje počet će svjetlucati. Klikanjem po planu grada približite željeni kvart i izaberite lokal. Pripazite da cijena najma ne bude veća od 2000. Zapamtite ime ureda za nekretnine te kliknite na terminal. Terminal je neka vrsta interneta kojeg još možemo nazvati i "videofon". Izaberite željenu agenciju za nekretnine i pričekajte. Ako ste dobili vezu, dogovorite se za najam. Sada imate svoj prvi lokal. U njega ulazite pritiskom na lokal. Ako



vam se na trenutak učini da vam nije dobro, to je u redu jer znači da imate smisla za boju i oblik. Unutrašnjost restorana zaista je ružna (no, niste valjda očekivali da ćete dobiti i namještaj?!). Kupite namještaj; neku jeftinu pećnicu, stolove i stolice. Ne zaboravite tepih ili pločice. Pazite da stolove ne stavite na vrata ili na ulaz u kuhinju. Stolice stavite što bliže stolovima. Pazite da između stolova ima dosta mjesta za prolaz konobarima i posjetiteljima. Možete kupiti i razne dodatke (cvijeće, fontane, video

PIZZA ANDREA DORIA

260 g rajčica
50 g maslina
60 g crvenog luka
40 g češnjaka
420 g srdela (anchovy)
45 g mozzarella sira
16 g kadulje (sage)

PIZZA EXOTICA

160 g jabuka
40 g mandarina
80 g višanja
200 g ananasa
240 g kiwija
40 g jagoda
16 g limunovog lista

PIZZA NAPOLETANA

420 g rajčica
50 g češnjaka
32 g origana
160 g parmezana

PIZZA SALAMI

140 g rajčica
20 g maslina
40 g gljiva
220 g salame
160 g sardela
140 g jaja
190 grama Mozzarella sira





GORE:
Na samom početku poželjno je zakupiti najjeftiniji lokal



Goste upitejte za mišljnje o vašoj pizzi.

igrice) koji će privlačiti veći broj posjetitelja.

Vrijeme je da pripremite nekoliko recepata. Ponuđeno vam je nekoliko klasičnih pizza, no vi ih morate sami složiti. Možete smisliti i nekoliko vlastitih kreacija, no za početak će vam biti dosta četiri klasične. Opcijom transfer stavite ih na jelovnik i odredite cijenu. Kupite namirnice, zaposlite kuhara i konobara i restoran je spreman za otvorenje. Otvorite ga ikonom ključa i eto, vaš restoran je spreman primiti prve gladuše.

Terminal

Dosta vremena provest ćete na terminalu. Tamo stupate u kontakt s mnogim važnim ličnostima. U bankama vršite transakcije i "pranje" novca. Možete osigurati imovinu i život (u slučaju smrti vas oživljavaju). Možete priložiti novac policiji, gradonačelniku i političarima (razlog nije potrebno spominjati). Možete doći u kontakt s mafijom i trgovcima oružja i "šala".

Mafija

S mafijom dolazite u kontakt putem terminala. Od njih možete tražiti posao, novac i informacije. Na poslovima se može dobro zaraditi no tu je i rizik da vas policija uhvati na djelu (u tom slučaju odlazite u zatvor, ukoliko ne platite kaznu ili ne podmitite policajca). U zatvoru ostajete nekoliko dana. Mafija se ponekad pojavi u restoranu nudeći vam "zaštitu". Ukoliko odbijete platiti, bolje nabavite katalog namještaja.

Posjetitelji

Posjetitelji se dijele u nekoliko starosnih skupina: djeca, mladi, niži radnici, viši radnici, poslovni ljudi i umirovljenici. Vrstu posjetitelja određuje položaj restorana (u blizini škole je više djece, oko crkve su umirovljenici, itd.). Svaka skupina ima svoj ukus: djeca vole slađe, starci vole začinjeno. Uređenost vašeg lokala također ima utjecaj na broj posjetitelja.

Broj igrača

U igri može uživati do osam igrača. Svoje likove i imena restorana biraju pomičući strelicu u desnom stupcu na ekranu za biranje lika. Ako igru igra samo jedan igrač, ostalu sedmoricu vodi računalo a svoje protivnike možete birati (težina igre).

Konkurentni restorani

I vaši suparnici šire svoj lanac pizzerija. Njihove restorane možete posjetiti. Tada vam se pružaju dvije opcije. Možete protivnika izazvati na pizza dvoboj ili sabotirati restoran jednom od prethodno kupljenih "šala". Postoje 4 "šale":

štakori, smrdljivi sir koji podmećete u pizze, bočice amonijaka koje šire miris trulih jaja i sredstva za probavu od kojih pizza napusti posjetitelja prije nego ovaj napusti pizzeriju.

U pizzeriju možete ući i prije radnog vremena. Ovakav ulazak smatra se provalom i počinje arkadni dio.

DOLJE:
Ako vas policija uhvati u kažnjivim djelima, odgulit će te nekoliko dana u zatvoru



Krećete se po pizzeriji pomoću kursorskih strelica i usput demolirate namještaj. U tu svrhu služe vam oružja koja ste kupili od dilera. Ako pizzerija pripada nekom od igrača, on se ima pravo braniti.

Odsustva

U slučaju godišnjeg odmora, putovanja ili boravka u zatvoru može se dogoditi da vam ponestane namirnica i posao će stati. Stoga prije planiranog odsustva nabavite veću količinu namirnica ili zaposlite menadžera. Pošto se namirnice s vremenom kvare, bolje je imati menadžera jer ih on samostalno nabavlja u slučaju nedostatka.

Oglašavanje

Glasila su ključna stvar u promidžbi vaših restorana. Ona se razlikuju po cijeni i učinku. Leci su najjeftiniji pa ih možete dobro iskoristiti u početku dok ješ nemate dovoljno novaca. Plakati su skuplji, no lakše upadaju u oči. Možete se oglasiti i u novinama. Tada sami slažete slogan, a o njemu ovisi učinak. Najskuplje i najučinkovitije je oglašavanje na televiziji a cijene su toliko visoke da u početku o takvim oglasima možete samo sanjati.

Tržište

Tržište možete istraživati kliknuvši na opciju "market research". Tamo dobivate informacije o povrću koje je u modi, o tome koje okuse voli koja starosna grupa a tu je i top lista najboljih pizza u gradu.

Korisno je pogledati i novine jer u njima piše što će tek doći u modu, što će tek izaći na tržište, tako da možete na vrijeme prilagoditi jelovnik i ostvariti





PIZZA TYCOON
Software 2000

- ✓ A500, A500+, A600, A1200 CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	42%
Grafika	51%
Igrivost	74%
Ideja	96%

UKUPNO 79%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM

maksimalnu zaradu.

Natjecanja

Redovna natjecanja održavaju se jednom mjesečno i jednom godišnje. Na njima imate priliku osvojiti novac i druge nagrade, a ako pobijedite na godišnjem natjecanju, vaša će kreacija biti hit cijele sljedeće godine i moći ćete ju prodavati kao "pizzu godine". Suparnika možete izazvati na natjecanje kada uđete u njegov lokal. Tada birate ulog i težinu natjecanja. Natjecanje se sastoji od promatranja računala kako slaže pizzu i pokušaja rekonstruiranja te iste pizze u što kraćem vremenu.

Novac

Novac možete dobiti i izgubiti na mnogo načina no neke stvari valja imati stalno na umu. Prvoga u mjesecu dolazi vam račun za struju i stanarinu. Radnike isplaćujete svakih sedam dana. Ukoliko imate flipere, video igre ili jukeboxe, zarađeni novac dobivate prvoga u mjesecu. Novac od mafije dobivate po završetku posla. U početku ne sklapajte ugovore s dobavljačima jer možete lako bankrotirati. Čim sakupite veću količinu novca, kupite skladište jer tamo možete skrivati oružje.

Zvuk, grafika...

Ideja je vrlo dobra i igra postaje jako zabavna kada se igra sa više igrača. Grafika i zvuk potpuno zaostaju za današnjim standardima, ali prisjetimo se Civilizacije: iako ružna i neprihvatljiva na prvi pogled, popela se na vrhove mnogih top lista i tamo se dugo zadržala. To se može predvidjeti i za Pizza Tycoon. Iako je igrom prilično jednostavno ovladati, njena složenost i izmjena događaja razbijaju svaku monotoniju.

Danijel Bižić

KIRO'S QUEST

Mali Kiro

Oprezno ste iz svog skrovišta gledali neprijatelja. Kada se primjetili znak njegove nepažnje, izleteli ste brzinom munje i preciznošću žileta pogodili ga grudom.

Da, to je njegov kraj. Sve što je ostalo od njega je blok leda koji ćete ubaciti u rupu da biste oslobodili prolaz. Napokon nešto korisno od njega, pomislili ste šetajući preko tog bloka i nastavili dalje.

Ova arkadna igra je očigledan primjer kako za dobru igru nisu potrebne zvijeri od računala i trocifrene brojke megabajta. Ovdje nećete vidjeti neku vrhunsku grafiku ni animaciju, niti ćete čuti neku bogomdanu muziku. S ovom ćete se igrom jednostavno zabaviti.





Cilj je spasiti zaleđene ljude. Za razliku od većine igara ovdje vam glavni problem neće praviti neprijatelji (doduše i njih ima) već to kako doći do ljudi koje morate odlediti. Stvar je u sljedećem: sve se odvija na nekakvim platformama koje ponegdje nisu čitave. Tada vi morate te rupe zatvoriti blokovima leda. Te blokove ćete dobiti tako da pogodite grudom mala žuta stvorenja. Oni se jedino pretvaraju u led, svi ostali neprijatelji se pretvaraju ili u dijamante (bodovi), ili u nekakav krug sa slovom ili u natpis POW. Po platformama se nalaze i razni predmeti poput torti, lizalica, rajčica i sličnih jedaćih i nejedaćih elemenata. Svi oni donose samo bodove. Za svaku platformu imate i određeno vrijeme koje je uvijek dovoljno da spasite sve ljude. Na nekim platformama nema onih malih žutih stvorenja nego imate određeni broj blokova leda. Tu morate brzo raditi ne zbog vremena nego zbog otapanja leda. No i tome ima lijeka. Jednostavno pogodite grudom blok leda. Na ekranu ćete primijetiti pored standardnog broja života, bodova, brojača vremena i malu mapu tog nivoa te natpis EXTRA plave boje, a kako vi sakupljate one krugove sa slovima, poneko slovo postane bijelo. Kada cijelu riječ izbijelite dobivate pet života. Od neprijatelja ćete sretati klaunove, robote, autiće, rajčice i sl.



U osnovi igra i nije toliko teška zbog neprijatelja već zbog nebrojenih zavrzlama.

Denis Kovačić

KIRO'S QUEST
Vision

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	63%
Grafika	67%
Igrivost	89%
Ideja	85%

UKUPNO 70%
Igrano na:
A500, 1 MB, 1 2DD

COOL SPOT

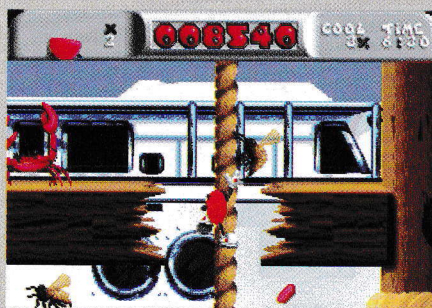
Luda točka

Što je to malo crveno, ide gore-dolje? Ne, to nije rajčica u dizalu. To je cool spot, crvena točka sa zaštitnog znaka Seven Up-a.

U ovoj platformskoj arkadi nećete voditi nabildanog macho men-a, niti superbrzog zeca ili mrava već jedan posve orginalan lik. Naime, u igri se uopće ne nastoji sakriti sponzor koji je dao lovu za izradu ove igre. Svako malo pojavljuju se boce Seven Up-a, njihov zaštitni znak i druge sitnice koje nas asociraju na to poznato piće.

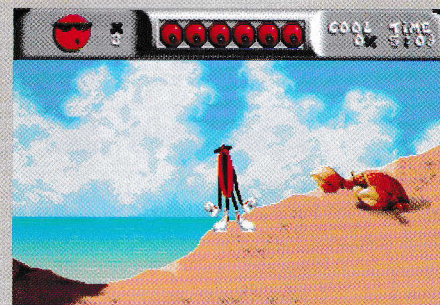
Cilj vam je prijeći nivo kako biste oslobodili prijatelja iz kaveza. No, prije nego što biste to mogli učiniti, morate sakupiti određen broj crvenih žetona (opet sponzor). Taj broj žetona ovisi o težini igre koju ste odabrali na početku. Za "easy mod" potrebno vam je 30 žetona, za "normal mod" 60 žetona, a za "hard mod" čak 90 žetona. Vaše jedino oružje su mjehurići kojih, na svu sreću, imate u neograničenim količinama. Za neke neprijatelje dostajat će vam jedan mjehurić dok će za druge trebati puno više. Vaš lik odlikuje se i dobrim skokom koji će pomoći u izbjegavanju raznih smetala.

Prvi nivo odvija se na plaži.





Trebate se probiti kroz mnoštvo sakrivenih rakova koji jedva čekaju nekoga da na njemu naoštre svoja kliješta. Nije ih se problem riješiti sa par pogodaka mjehurićima, ali je puno bezbolnije (za vas) brzo ih prijeći preskakanjem. Osim rakova prijeti nam i vrijeme koje neumoljivo teče. Možete si pomoći tako da pokupite sat koji vam dodaje dragocjene sekunde. Ako na putu naiđete na zastavu to je znak da kada poginete nećete morati ići od početka već od te zastave. Drugi nivo odvodi vas u marinu. Tu se ne šećete po pijesku već se probijate preskakanjem s užeta na



uže. Na vas vrebaju i novi neprijatelji. To su jastozi, pčele i pokoja riba. Pčele su dosta opasne jer se usuđuju ići direktno na vas. Treći nivo je osjetno teži zbog miševa koji vas neprestano zasipaju komadićima smrdljivog sira te paukova koji se spuštaju po svojim nitima. Na putu vam se znaju isprriječiti oštri čavli no uz vaš skok to ne bi trebalo predstavljati problem.

Lik kojeg vodimo kroz igru vrlo je zgodno animiran. Već je standardno u igrama ovog tipa da se lik dosađuje ako neko vrijeme mirujemo. Ovoga puta naš će se lik igrati s jo-jom, široko zijevnuti ili si očistiti sunčane naočale. Igra nije tako brza kao što su to npr. Jazz Jackrabbit ili Zool 2 pa je stoga pogodnija za mlađe igrače koje će sigurno privući i simpatično animirani glavni lik i ostala grafika. Naravno, igru preporučam i svim ostalim ljubiteljima ovog tipa igara.

Marko Korak



GORE: Čuvajte se rakova!
LIJEVO: Pazite da vas ne uhvati zli pauk iz kanalizacije.

COOL SPOT
Virgin

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	68%
Grafika	74%
Igrivost	36%
Ideja	43%

UKUPNO 71%
Igrano na: PC486/80, 4 MB, 1,2 MB HDD

– Legende

Tv Sports: BasketBall

Ukoliko ste jedan od mnogih zaljubljenika u sportove, Cinemawareovi sportovi nisu novost za vas!

Sportovi za sva vremena!

Zacijelo ste čuli za komplet igara tvrtke Cinemaware koje počinju sa TV Sports - npr. Basketball, Football, Boxing, Baseball itd. Svim tim igrama je zajedničko to da se sve odvija kao na televiziji tj. igrač je u ulozi gledatelja. Na početku se pojavljuje meni s tri opcije:

1. *EXIBITION* - egzibicijsku utakmicu možete odigrati protiv računala (one player), protiv prijatelja (two players) ili zajedno s prijateljem protiv računala (teamates). Nakon što ste odabrali kako ćete igrati pojavljuje slijedeći Manu u kojem birate svoj i protivnikov tim, broj igrača (2-5) i trajanje jedne četvrtine (3,6,9 ili 12 minuta).

2. *LEAGUE PLAY* - možete nastaviti ligu ili započeti novu.

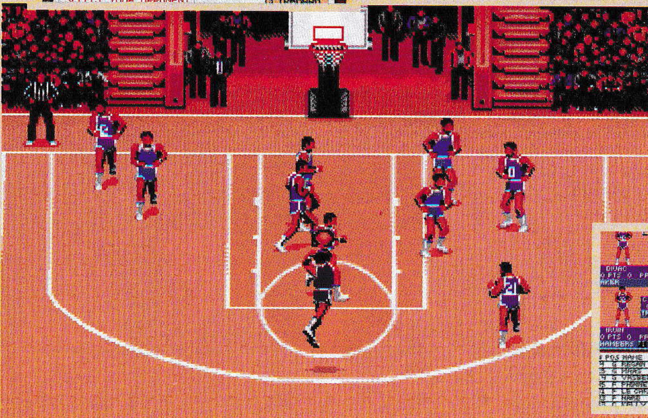
3. *CLIPBOART* - sadrži raspored kola, stanje na tablici, statistike igrača vaše i protivničke momčadi (šut, visina, skok, napad, blok). Velika prednost ove igre je omogućiti da sami kreirate vlastitu momčad, ali na žalost morate je snimiti preko neke postojeće momčadi jer je broj momčadi stalan. Svakom igraču promijenite ime i dodijelite mu bodove (1-8) za šut, blok,



skok. Ako ste bodove dobro raspodijelili, momčad je spremna za ubijanje protivnika. Visokim igračima stavite dobar skok i blok, prosječnima dobar šut a niskima dobro vođenje lopte i driblanje.

Pritisnite play i show počinje. Kamere se uključuju i pred vama se pojavljuje prepuna dvorana. Nakon par skrolanja dvorane na zaslonu se pojavljuju dražesni preplanuli voditelj koji vas uvodi u utakmicu. Prije nego što utakmica počne, vrijeme je za PP (promidžbeni program) iliti reklame. Nakon reklame pojavljuje se sudac koji će za nekoliko trenutaka izvršiti podbacivanje lopte. Na vama je da pritišćete FIRE kao da ste ugledali cijelu vojsku malih zelenih i lopta će možda biti vaša. Nakon podbacivanja u koš imate uvid u raspored igrača i pogled na klupu s preostalim igračima. Igrač koji posjeduje loptu je tamniji od ostalih (ako su svi tamni onda posvijetlite sliku na monitoru). Ako niste skloni vođenju lopte ili planiranju napada radije dajte loptu playmakeru. Lopta se dodaje usmjeravanjem igrača prema igraču kojem ju želimo dodati (ako njegov broj zasvijetli zelenom bojom, znači da je putanja lopte sigurna od presijecanja protivničkog igrača) te kratkim pritiskom na FIRE. Dugim pritiskom na fire igrač skače a kada dođe do mrtve točke i počne padati vrijeme je da otpustite fire i igrač će baciti loptu. Ako ste prerano otpustili fire, udarac će biti prejak a ako ste pak tipku prekasno otpustili napravili ste "duplu". Kada pucate pazite da ne gurate joystick jer će igrač "poletjeti" u označenom smjeru, a ako pak volite stil AIR JORDAN-a odaberite smjer u kojem nema protivničkih igrača jer ako "slučajno" naletite na njih sudac će dosuditi prekršaj u napadu. Time Out se poziva sa Space iliti razmaknicom i imate ih na raspolaganju koristiti pet puta po poluvremenu. Ako imate manje od deset sekundi za napad, dovedite igrača do centra i pozovite Time Out. Igra će se nastaviti ispod protivničkog koša tako da će vam ostati dobrih pet sekundi za zakucavanje. Igra se izvodi na tri ekrana: vaš koš, centar i protivnički koš s tim da na svoj i protivnički koš gledate sprijeda a na centar sa strane. Uz Amigu s Fast memorijom moći ćete čuti voditelja kako kliče od ushićenja nakon što ste sa svojim centrom odigrali "amerikanca" ili nako što ste nekom od 214 cm skeljili "bananu". Škripanje tenisica o parket i navijanje publike samo su neki od mnogobrojnih zvučnih egekata.

Nakon završetka poluvremena i utakmice, pojavljuju se statistike koje bi bile korisne da nisu krajnje netočne! Na kraju utakmice pojavit će se i naš preplanuli voditelj koji daje sažetak o igri (najbolji igrači...).



DOLJE:
Poslije svake četvrtine ili ukoliko ste pozvali time-out možete mijenjati igrače koji su umorni ili imaju poveću količinu osobnih grešaka.

Vedran Relić

Plati jedan dobiješ šest

Nakon zasluženog odmora u svojem omiljenom naslonjaču dobio sam poziv iz redakcije da dođem po nešto novo od LucasArtsa. Nešto novo? Ovo bi trebalo biti zanimljivo....zaista?

ZA ŠAKU KUNA!

Nova LucasArtsova ponuda je došla do nas. Nije to ništa osobito "svježe" ali je u svakom slučaju vrijedno pažnje. Naime, ideja se sastojala u tome da se LA-ovi najveći hitovi strpaju u kutiju zaslađenom masom prospekata i knjižica iz kojih možete naručiti gotovo sve njihove igre, zapečaćene vrlo prihvatljivom cijenom.

No, preskočimo gustu kremu reklame i počnimo. Komplet je sačinjen od šest kompakt diskova na kojima se nalazi osim igara i zanimljive informacije o nadolazećim proizvodima. Ukupna ponuda sastoji se od slijedećih naslova koje ćemo vam pobliže opisati.

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

Indiana Jones and the fate of Atlantis je poznata avatura rađena po "point and click" principu. U ulozi poznatog neobrijanog avanturiste ulazite u još jednu klasičnu avaturu punu kompliciranih slagalica i intrigantnih situacija. Naime, radnja se odvija oko

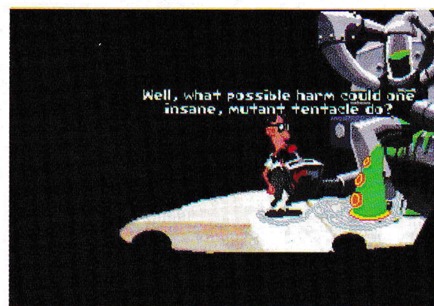


antičkog grada pod morem za kojega su nacisti saznali 1938. godine, a čija je namjera pronaći legendarni izvor energije koji bi mogao proizvesti toliko snažnu lančanu reakciju koja bi bila nekoliko desetaka puta jača od tada još nezamislivo snažne atomske bombe. Vaš zadatak je zaustaviti Nijemce prije nego što učine najgore. Na CD verziji FOA-a dobivate poboljšanu glazbu i digitaliziran govor.



Maniac Mansion Day of the Tentacle

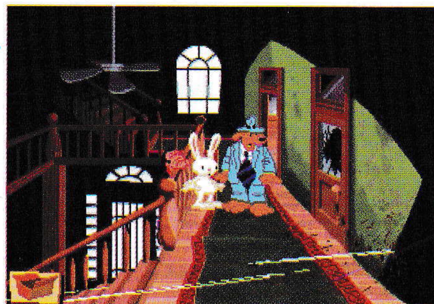
Druga igra je Maniac Mansion: Day of the Tentacle. Ta avantura u formi crtanog filma pružit će vam dosta zabave dok ćete pokušavati



preokrenuti uvrnutu povijest zahvaljujući pomahnitalom živom kraku (Tentacle) koji je odlučio zavladati svijetom. Dott također nudi digitaliziran govor i lijepu glazbu.

Sam & Max HIT the ROAD

Sam'n Max Hit The Road je najbolja igra u paketu. U ulozi detektivskog para sačinjenog od pshihološki ugroženog zeca i hladnokrvnog terijera s glasom Humprey Bogarta pokušavate riješiti zagonetku nestale žene žirafe i snježnog čovjeka (?!). Začinjen iskrivljenim humorom i ekscentričnim situacijama S'n'M je savršena avantura, stvorena za svakoga



tko je mislio da se u avanturi ne može od srca nasmijati. Kao i kod drugih CD-a u paketu i ova ponuda dolazi s mnoštvom digitaliziranog govora. Lucasarts super sampler je kombinacija nekoliko demoa LucasArtsovih novih izdanja.

STAR WARS REBEL ASSAULT

Rebel Assault special edition je demo koji sadržava tri misije poznate igre. I na kraju tu je i Lucasarts screen entertainment. Paket koji vam nudi dvadesetak screen savera za Windowse u motivu zvjezdanih ratova.

I....

LucasArts Archives je definitivno vrijedan pažnje svakom igraču koji želi imati njihova najbolja ostvarenja, a da



ne bude prejako opaljen po džepu. Jedini problem je u tome što oko 30% stvari koje vidite nisu ništa posebno. Ipak, za oko 600 Kn ne možete dobiti više iako moramo priznati da je moglo biti bolje.

Warchild

Ime: The LucasArts Archives vol.1
Izdavač: LucasArts
Ustupio: Algoritam
Cijena: 659.99 KN



GLOOM

DOOM Klonovi - dio 2.

Zvuči li vam riječ GLOOM nekako poznato u uhu? Da..., nije ni čudno - još jedan Doom klon se pojavio.

U posljednje vrijeme mogli smo vidjeti mnoštvo različitih Doom klonova na Amigi, no svi su oni bili su samo očajnički pokušaji koji su nas sve frustrirali. I napokon nakon dugog, i predugog čekanja, pojavilo se ono pravo - Gloom. Gloom je razvio i napisao Novo Zelandski dio grupe Black Magica, nama poznate po odličnim Skidmarksima.

No, krenimo odmah na stvar Gloom je do sada najbrži i svakako najigriviji Doom klon. Nakon duljeg učitavanja na ekranu će vam se pojaviti ružno čudovište dugih ušiju i gadnih zubi (odlično), no vi se zasigurno nećete dati zastrašiti i smjelo ćete stisnuti pucanje na svom joysticku. Pred vama će sada iskrsnuti meni s devet opcija. Prva je obična igra za jednog igrača, druga je već puno zanimljivija igra za dva igrača. Treća je upravo ono što ste tražili, borba između dva igača. Borba se odvija u tri različita svijeta: svemirskom, srednjovjekovnom i u paklu. Ovdje možete birati na koliko pobjeda želite igrati (2-9). Slijede opcije za podešavanje načina kontrole jednog i drugog igrača, te opet ugodno iznenađene; opcija za link. Ovdje možete povezati dva računala izravnim linkom ili modemom. Slijedi je jedna znanstvena opcija. Naime, ako vas možda zanima na koliko se dijelova može raspasti ljudsko tijelo, ili vi jednostavno želite proučiti koji su to dijelovi, pruža vam se mogućnost da prebacite s meaty na messy i naučite neke biološke činjenice (ovo ipak ne bih preporučio onima sa slabijim želucima). Slijede abaut i eixt, s kojima se nemojte previše zamarati. I napokon, kada proučite sve opcije, birate način igre i počinjete.



Prije svake misije dobit ćete kratka uputstva o neprijateljima ili neki prijateljski savjet. I onda Doom. Prvo ćete pogledati lijevo. Ništa. Zatim ćete pogledati desno. I opet ništa. A onda ćete pogledati ravno ispred sebe i ugledati nekoliko komandosa kojima je jedini smisao života, ubiti vas. Vi, naravno hladni kakvi jeste, nećete niti okom trepnuti nego ćete lijepo poslati zelembaće na onaj svijet. Sada vam je jasno da je vrag odnio šalu i da se mora dalje. Pa, vi lijepo krenete niz hodnik i primjetite kako poskakujete dok trčite (odlično). I dok vi fascinirani trčite iz zasjede vas napada još nekoliko neprijatelja...

Tijekom igre moguće je stisnuti escape, koji služi kao pauza, za vrijeme koje se pokazuje još jedan meni. Ovaj puta menijem podešavate rezoluciju u kojoj želite igrati (visoka ili niska), veličinu prozora kroz koji gledate, te teksture na stropu i podu. Pametnom uporabom ovih opcija možete još ubrzati igru, ali ju možete i usporiti (osobno smatram da ne treba ništa dirati). Gloom sadrži osamnaest vrsta neprijatelja, i morat ćete proći 24 labirinta.







Dosada je bilo riječi samo o dobrim stranama ove izvrsne igre. A loše? Pa, programeri Black Magica napravili su par manjih propusta. Prvi i svakako onaj koji će vas najviše smetati je taj da ne postoje šifre za nivoe, pa svaki puta kada poginete morate krenuti iz početka. Drugi je svakako manjak oružja, naime ne postoje razne pile, topovi i druge takve igračkice, već vi okolo nosite laser koji pojačavate poboljšanjima u obliku







Zašto da?
Ovo je svakako najbolji Doom klon dosada napravljen, glatko kretanje, mnoštvo neprijatelja i različitosti nivoa glavni su aduti ove igre. Nema sumnje Gloom će vas ugodno obradovati.
Zašto ne?
Pa... hm... huh... hm... pa...

kugli. Početni stupanj lasera je crveni, a onda slijede zeleni, plavi...

Unatoč ovih nedostataka Gloom nije dosadan iz razloga što je svaki sljedeći nivo po nečemu bitno drugačiji od prethodnog, kao i zbog solidne zvučne podloge (koraci, krikovi, šumovi i još mnogi neidentificirani zvukovi). Uz to postoje i poboljšanja u



vidu termo-naočala, nevidljivosti i druga čuda tehnike.

Igra dolazi na dvije diskete, a moguće ju je instalirati i na hard disk. Gloom je predviđen samo za Amige sa Aga čipovima, a predviđena je i CD verzija. Originalna verzija Glooma može se kupiti u Velikoj Britaniji za nama smiješnu cijenu od samo 30 funti. Bilo kako bilo ovo je igra koja će vas dugo držati uz monitore.

Felix

GLOOM
Black Magic

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	73%
Grafika	81%
Igrivost	83%
Ideja	36%

UKUPNO 78%
Igrano na:
A1200, 2 MB, 2 2DD

WORMS
they've turned

Godina crva

Za ovu godinu kažu da će biti godina crva. Za ovu godinu kažu da će ostati zapamćena po crvima. Za ovu godinu kažu da bi bila dosadna bez crva. Pa dobro o čemu je riječ, o čemu to svi govore? Odgovor je vrlo jednostavan: o novoj igri vječitih sedamnaestogodišnjaka Teama 17, o igri WORMS iliti crvi. Ideja je bezobrazno jednostavna: sa svojim crvima uništite, razorite, ubijte, zbrišite s lica zemlje protivničke crve.



Vaša skupina se sastoji od četiri crva, koji pod vašim briljantnim zapovjedništvom, ne znaju za poraz i ne ostavljaju zarobljenike iza sebe. U završnoj verziji igre borbe će se odvijati na 4,3 biliona (ponavljam 4,3 biliona) raznih nivoa, čak 16 (ponavljam 16) igrača na jednom računalu!!! Na raspolaganju će biti razne vrste oružja i oruđa. Od oružja ćete naći uzi, sačmaricu, bombe, kasetne bombe, bazuku, projektile, dinamite, eksplozivne ovce, mine, banana bombe i još koješta. Osnovna namjena oružja je naglo prekidanje protivnikova života. Oruđa su: pneumatski čekić, pribor za varenje, metalne skele i sl. pomoću kojih se izvlačite iz neugodnih situacija ostanete li negdje zakopani ili slično. Također se možete negdje i zabarikadirati pomoću oruđa. Prema najavama, bit će



omogućena i igra preko mreže. Ukratko: vrlo jednostavna ideja, vrlo velika zaraznost i hvalospjevi koje je zaslužila demo verzija ove igre jamstvo su da slijedi hit igra koju ne smijete propustiti. Ništa vam drugo ne preostaje nego da nabavite svoje crve.

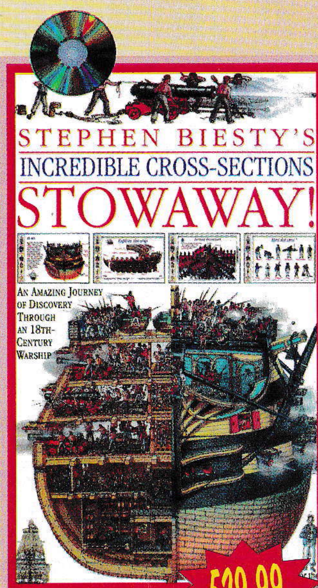
Denis Kovačić

Demo Worms ustupio EDGE Group. Tel. 01/175-659



650MB ZNANJA

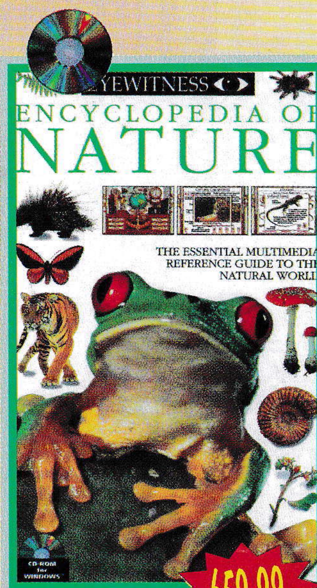
Američki, bolje rečeno njujorški proizvođač multimedijalnog softvera, "Dorling Kindersley", izdaje seriju "DK Multimedia" s nizom jedinstvenih naslova za čitavu obitelj. Navedimo neke od njih: Ultimate Human Body, The Way Things Work, My First Amazin Dictionary, Encyclopedia of Nature, Science, History... Mi vam ovom prigodom predstavljamo četiri naslova od kojih svaki zasigurno predstavlja poseban dragulj. DK je do savršenstva razvio formulu proizvodnje multimedijalnih naslova, koja se sastoji u ogromnoj količini grafičkih, slovnih i zvučnih informacija (700 fotografija, 150 000 riječi, 70 animacija, 3 sata audio i 25 video sekvenci) zapakiranih u jednostavan i intuitivan interface dostupan svima.



Incredible Cross-Sections Stowaway

Istražite svaki nivo, kabinu, skrovito mjesto, svaku pukotinu na jednom od tipičnih ratnih brodova 18. stoljeća u potrazi za izgubljenim slijepim putnikom. Kroz tu potragu sa stotinama animacija i gomilom zvučnih efekata upoznajte kako je život na moru tada izgledao. Saznajte poslove svih članova posade kroz njihove misteriozne ali i zabavne priče, slušajte poznate i stare mornarske pjesme i na kraju uživajte u ovom stvarno zabavnom CD-u.



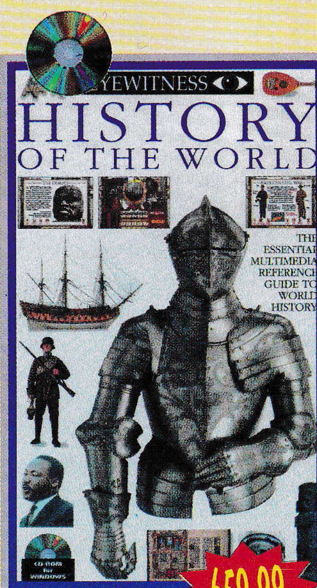


Encyclopedia of Nature

Kroz ovu visoko vizualnu interaktivnu enciklopediju koja vas vodi na veselo putovanje kroz svijet prirode istražite zanimljiv život stotine vrsta biljaka i životinja i prostore na kojima žive. Priroda će na vašim računalima jednostavno oživjeti različitim načinima pristupa, stimulirajući tako vašu želju za novim saznanjima o svijetu u kojem i vi živite.

Posebno je zanimljiva tzv. "zelena knjiga" gdje ćete naučiti sve o ekološkim problemima današnjice (efekt staklenika, globalnog zagrijavanja, ugroženosti životinjskih i biljnih vrsta...).

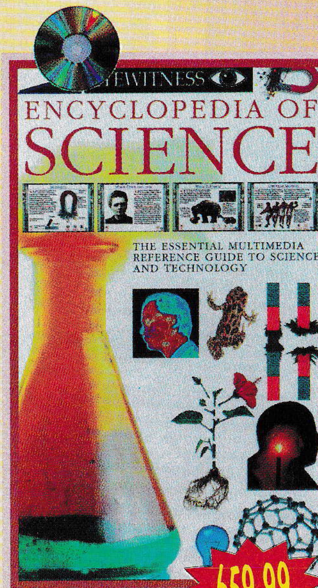




History of the World

Ovaj CD ROM predstavlja jedinstven i nepresušan izvor informacija o dostignućima različitih civilizacija, povijesnim događajima i ljudima koji su obilježili povijest, od prvih ljudi prije nove ere pa sve do modernog doba. Otkrijte npr. kako se oblačio rimski vojnik ili kakav je bio tijek napada na Normandiju ili vas možda zanimaju najskrivenije tajne egipatskih piramida, a nakon svega provjerite svoje znanje kroz izazovni i zabavni kviz.





Encyclopedia of Science

Na zanimljiv i zabavan način naučite osnove znanosti, upoznajte najpoznatije svjetske znanstvenike i zavirite u stalno rastuće tehničko znanje. Više od 1000 slika, 600 ilustracija i 80 animacija omogućava vam da zaronite u dubine matematike, fizike i kemije a da vam ni jedan trenutk ne bude dosadno.

U ugrađenom rječniku s 80 000 riječi, jednim pritiskom miša pozivate traženu informaciju i čujete pravilan izgovor odabrane znanstvene riječi ili tehničkog termina.





Jump-Start Kindergarten

Za prvi odlazak u školu potrebno je, uz prepunu školsku torbu, i određeno znanje. Upravo je predškolcima i njihovim školskim mukama programerka kuća Knowledge Adventure (Avanture znanja) namijenila svoj CD naslov kako bi djeca koja polaze u školu što brže i pomoću igre savladala osnovna i dodatna znanja.

CD je najvećim dijelom usmjeren na osnove matematike, osnove jezika i gramatike te na upoznavanje ljudskog tijela. Iako je ovaj edukativni CD namijenjen djeci kojoj je osnovni jezik engleski, ipak će i oni malog predznanja engleskog jezika moći naučiti puno više i to jednostavno i lako (npr.očitavanje vremena, godišnja doba itd.). Zasigurno će plijeniti pozornost 3D ljudsko tijelo ili 3D dinosaurusi, gdje se mišem interaktivno upuštate u proučavanje dijelova tijela istodobno učeći od kojih se dijelova i organa sastoji i kako sve to zajedno "funkcionira". Taj dio ima podršku za 3D naočale i VR kacigu, tako da i djeca mogu uživati u "Virtual Reality-u".





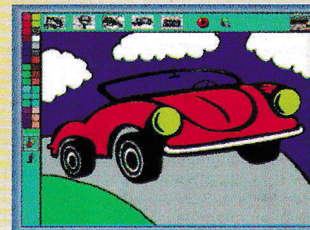
My First Encyclopedia

Ova CD enciklopedija je namijenjena djeci predškolskog i školskog uzrasta (5-12 godina). Ovdje nije riječ samo o učenju. Možete se dobro zabaviti uz raznolike mogućnosti razonode od bojanke i izrade vlastitih crteža, pa čak i animacije.

Glavni izbornik je u obliku stabla, na kojem su ikone raznih područja, koje bi mogle privući vašu pozornost. Penjući se stablom učite zanimljivosti o biljkama, insektima, pticama, sportovima, zvijezdama i astrologiji, hrani, o poznatim svjetskim građevinama i dostignućima, načinima prijevoza ... a kroz šareni svijet vas vode vaši vršnjaci.

Za one koji već idu u školu, ova enciklopedija može pomoći i u pisanju domaćih zadaća, a unutar enciklopedije postoje čak i kvizovi u kojima možete iskušati svoje, novostečeno znanje te prave igre. Tako npr, nakon što saznate nešto o zrakoplovima, možete odigrati pravu malu simulaciju i nakon učenja, skratiti vrijeme zabavom.





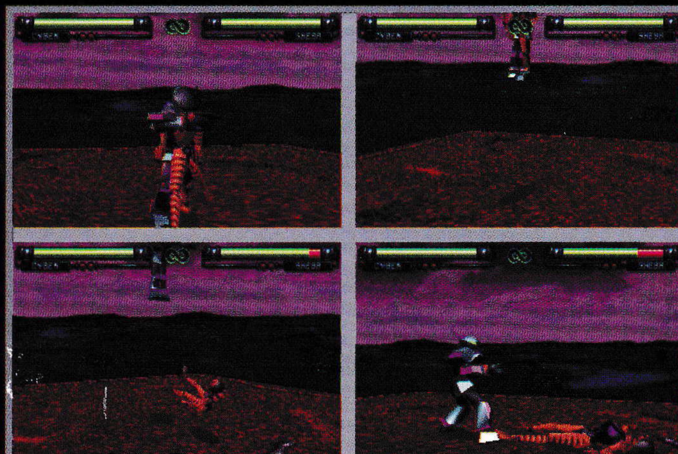
Ja i moja šaka

Nakon nekoliko desetaka isprobanih tučnjava, napokon sam pronašao igru koja pogađa u živac svakoga tko misli da je Mortal Kombat 2 najbolja šora ikada napravljena. Pa, pripremite rupčiće Mk nostalgičari, jer dolazi Fx Fighter.



GORE:
Na izbor vam je stavljeno devet različitih likova iz svih kutaka Svemira.

Iako prilično nepoznata tvrtka, Argonaut Software (Creature Shock) je pripremla novi proizvod koji će oboriti s nogu svakog tko smatra MK 2 vrhunskim dostignućem. Napravljen u posebnom Brender okružju (o kojem ćemo govoriti u drugom dijelu teksta) Argonautov proizvod temeljen je na nintendovom Fx grafičkom ubrzivaču, od čega i dolazi pojam "Fx". Priča se kao i kod većine borilačkih igara može nazvati "vodom". U ulozi jednog od sveopćih intergalaktičkih "frajera" provodite još jedan dan za konzolom u vašem svemirskom brodu pijući konzervu motornog ulja (piva vam je ponestalo). No odjednom, probudi vas V-mail komunikacijski sustav. Prepoznajeta Rygila, jednog od najvećih svemirskih terorista. Nakon kratkog razgovora shvatili ste da je došlo vrijeme da vaše (khm) vještine iskoristite za obranu svoje civilizacije. U slučaju da ga pobijedite na čudnom turniru, Rygil vam nudi svoj planet koji je pukim slučajem najmoćnije oružje u Svemiru. I tako, puni bijesa silazite na obližnji planet vjerujući da se Rygil nalazi na njoj...... Nakon ovakvog uvoda mnogi bi čitatelji otpisali Fx Fighter-a kao proizvod koji Mortal Kombat-u 2 nije ni do koljena. Ipak, priznajmo da u nijednoj borilačkoj igri priča nije najvažniji detalj. Pozabavimo se "onim drugim" u slijedećem dijelu teksta.



Cyben 30 Vs Sheba:
Kao i kod ostalih, ovaj sukob je obogaćen lijepom animacijom i intresantnim pogledima iz različitih perspektiva. U ovom slučaju vidimo Cybena kako nastoji dokazati Shebi da i na njezinoj planeti vlada sila teže. Nakon lijepe kombinacije određenih dokaza i različitih argumenata Cyben je ukazao na svoja stajališta po ovom pitanju.

Mazni mrcinu!

Fx Fighter je revolucionaran proizvod zahvaljujući svome sučelju. Takozvani BRender je kombinacija poligonske i "render" metode grafičkog prikaza. No, najveći razlog zbog čega je gore navedena tehnika toliko zanimljiva stoji u tome da se pomoću nje mogu izvoditi prilično složene animacije i bez "blokiranja". Naime, cijela stvar je toliko brza da dopušta računalu da izvodi animacije koje u Fx Fighteru generiraju živoliko pokretanje likova, rotiranje pozadine i mijenjanje kuta kamere (poput onog u Virtua Fighter-u). Ipak, uzmimo u obzir da ni ovo grafičko rješenje nije savršeno. Naime, likovi se prikazuju kao hrpa kocaka i poligona, što je žrtvovano za glatku animaciju.

Udarci likova u FXF-u su lijepo animirani i brojni, tako da igrač na izboru ima oko deset specijalnih, jedanaest klasičnih i četiri Combo udaraca. Štoviše Fx Fighter je toliko igriv da sam nakon desetak minuta igranja ostao zbunjen velikom slobodom kretanja (a moram i priznati) i nanošenja štete protivniku. Naime, suparnika možete udarati u dok je na tlu, ili ga hladnokrvno baciti niz liticu (čitaj: izvan borilišta). Meni FXF-a je također originalno napravljen. U obliku čudnog valjkolikog stroja okreće se i prikazuje opcije. Na izboru vam je mod za jednog, dva, tri ili četiri igrača, s time da se u posljednjem slučaju borite u paru, zatim mogućnost promjene nivoa detalja, što toplo preporučujem vlasnicima slabijih 486-ica. Naime, Fx Fighter radi na pristojnoj 486/33 sa šest Mb-a RAM-a (četiri i pola je minimalno), samo što

HACK *Igra*

Zašto da?
Glatka animacija, visoka igrivost i dobar zvuk.
Zašto ne?
Pomalo nespretno grafičko rješenje i visoki zahtjevi.



DOLJE:
Venam Vs. Kiko
Gdje li je Pipsssss... kad ti je najviše potreban. Dobro, dobro! Nemojte upotrebljavati Pips na monitoru.






GORE:
Vesele igre u vodi.
DESNO:
Veselije igre u vodi.
DESNO-DOLJE:
Najveselije igre u vodi

će vlasnici tih konfiguracija imati problema s animacijom, sve dok ne izvedu gore naveden postupak. Kako stvari stoje, za Fx Fightera u punom sjaju potreban vam je Pentium sa 66 Mhz dok ćete na drugim konfiguracijama morati pristajati na neugodne kompromise. Glazba i zvukovi su također prekrasno napravljeni, tako da igrač može imati potpuni doživljaj ove "New generation" igre.

Intergalaktički divljaci

No, vratimo se na bit igre. Šora. Na izboru imate ukupno osam boraca koji vam se prikazuju unutar malog ekrana u obliku renderiranih sekvenci. JAKE je Homo Sapiens, čije je nekadašnje zanimanje tjelohranitelja vrlo brzo preusmjereno u zaštitnika ljudske rase (osobito nakon primanja Rygilove poruke). CYBEN 30 je neka vrsta vojnog droida. Dolazi s umjetne planete bogate mineralima, ispitujući čudne radio-signale poslate s neke neindetificirane planete. KIKO je svemirska verzija Tarzanove družice. SHEBA je čovjekolika mačketina koja pretražuje svoj sustav u potrazi za lovinom. Na turnir dolazi slučajno. VENAM je neka vrsta divovske bogomoljke koja je na sličnom putu kao Sheba. No, kako joj je rodna vrsta vrlo rijetka, njezin je zadatak pronaći novi dom. MAGNAN bi se najlakše mogao okarakterizirati kao kamen s mozgom kojeg, pretpostavljam, u ovoj igri neće mnogo koristiti. Stvoren od lave, taj krvoločni ratnik dolazi na turnir iz jednostavnog razloga da prebije sve ostale. SIREN je legendarni zao duh vode koji dolazi na turnir u potrazi za dušama. Pomoću svojih zlih moći,





spremna je na sve. ASHRAAF je čudak podrijetlom s udaljene planete čiji je nivo kulture izuzetno visok. Poznajući svoje moći, odlazi na turnir da otkrije budućnost svojeg unutarnjeg bića, te samim tim obrani rasu za slijedećih sedam stotina godina.

Za kraj

Sa svojim inovativnim sučeljem, grafičkim rješenjem, glatkom animacijom i lijepim zvukovima, Fx Fighter je vrhunska igra. Možda zbog velikog broja grafičkih datoteka, animiranih sekvenci, te CD zvuka, jedina verzija igre koja je zasada na tržištu je na CD-u, tako da će neki igrači koji malo pričekati. No, uzmemo li u obzir sve adute FXF-a moramo priznati da je to proizvod koji još dugo neće biti nadmašen.

Damir Rukavina

FX FIGHTER
Argonaut Software

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ✓ MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	78%
Grafika	91%
Igrivost	93%
Ideja	80%

UKUPNO ... 91%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, CD ROM

SAVJET VIŠE

SimCity

Selo m

Rijetki su oni koji nisu ba SimCity - simulaciju gradon prilično lagan za igranje, a No, uvođenjem infrastrukture ih noviteta, SimCity 2000 složeniji i teži.

Mnogim iskusnim "gradonačelnicima" ovo je predstavljalo užitak, novi izazov. Ali oni koji dotad nisu imali iskustva sa simulacijama ovoga tipa naišli su na probleme jer je za vrijeme igre potrebno misliti na više stvari istovremeno. Tada su uslijedile psovke i pitanja poput: "Zašto se prokletnici ne naseljavaju?", "Kako u ovu zabit dovući vodu?" ili "Gdje je elektrana?". Stoga je ovaj tekst namijenjen svima koji su sa zavišću gledali tuđe gradove i pitali se: "Zašto ja to ne mogu?".

Prva i najvažnija stvar je razlikovanje zona. Postoje tri osnovne vrste zona. To su: zelena (stanarska), plava (komercijalna) i žuta (industrijska). Zonu postavljate na tlo tako da je izaberete u meniju s alatima, kliknete na početno polje, te držeći pritisnutu tipku miša rastegnete zonu na željenu veličinu. No izbornik s alatima u početku izgleda zbunjujuće. Svaka ikona ima podopcije koje dobivate dugim pritiskom lijeve tipke miša na željenu ikonu. Evo objašnjenja i načina uporabe svake ikone:



Bulldozer

a) Demolish/Clear:
rušenje zgrada, ceste, drveća i ukrasnih voda te čišćenje ruševina.

b) *Level Terrain:*
poravnavanje terena. Kliknite na kockicu čija visina vam odgovara te prevucite kursor preko terena koji želite izravnati. Ovime također uništavate ceste, drveće i zgrade.

c) *Raise Terrain:*
podizanje terena. Jednostavno kliknite na mjesto gdje želite uzdignuće.

d) *Lower Terrain:*
Spuštanje terena.

e) *De-Zone:*
U slučaju da ste neku zonu stavili na krivo mjesto, ovim alatom je čistite.



Krajobraz

a) *Trees:*
Sadnjom šuma stvarate zadovoljne građane i lijepi okoliš.

b) *Water:*
Stvaranje malih potoka, ukrasnih jezera i vodopada. Slapovi ukrašavaju okolinu, no služe i kao generatori električne energije ukoliko na njima izgradite hidroelektrane. Veličina ukrasnih jezera nije ograničena, no pripazite: vrlo su plitka, pa je prolaz brodova nemoguć. Stoga ne gradite luke pokraj umjetnih jezera.



Dispatch

Ova ikona dostupna je samo u vrijeme uzbuna. Tada na kritična mjesta možete odaslati sljedeće jedinice:

a) *Dispatch Police:*
policija je korisna za potiskivanje pobuna i štrajkova te u slučaju poplave.

b) *Dispatch Firefighters:*
vatrogasci su uvježbani u borbi protiv požara, poplava i toksičnih oblaka koji nastaju u slučaju velike zagađenosti.

c) *Dispatch Military:*
Vojska je dostupna tek kada izgradi vojarnu u gradu. Na izgradnju vojarne ne možete izravno utjecati. Vojne jedinice koristit će u borbi protiv većine nedaća.



Power

a) *Power Lines:*
električnim vodovima spojite elektranu i zonu kako biste potakli izgradnju. Vodovi mogu biti postavljeni preko ceste i pruge, ali samo pod pravim kutem. No struja se u vodovima gubi, pa pokušajte smanjiti udaljenosti koje vodovi prelaze.

b) *Power Plant:*
pritiskom na ovu opciju dobivate izbornik elektrana. Izbor se povećava s tehnološkim napretkom.

Coal Power- izgaranje ugljena proizvodi oblake čađi koji prekrivaju zgrade. Građani bi se mogli početi buniti u slučaju da svake dvije godine moraju obnavljati boju na zgradama.

Hydroelectric- generatori hidroenergije su čisti i pouzdani, te zahtijevaju minimalno održavanje, no za ovakvu energiju potrebna su velika ulaganja.

Oil Power- ove elektrane malo su čišće od onih na ugljen. Cijena energije varira s cijenom goriva.

Gas Power- prirodni plin je čišći od ugljena, ali i skuplji. Najbolje je da ovakve elektrane gradite tek kada je apsolutno neophodno.

Nuclear Power- nuklearna energija je čista, učinkovita i relativno jeftina.

Nažalost, uvijek postoji opasnost od nuklearne katastrofe i zračenja. Rijetki će nuklearnu elektranu izgraditi u središtu grada.

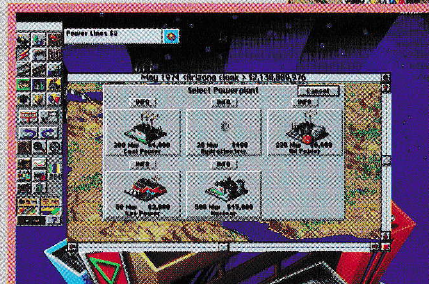
Wind Power- čista i relativno pouzdana energija. Isplativija je od solarne, ali vjetrenjače proizvode jako malo energije. Zato će vam biti potrebna čitava polja vjetrenjača ukoliko želite napajati cijeli grad.

Solar Power- čista, jeftina i nepouzdana energija. Oblačno vrijeme ostavit će vaše građane u mraku.

Microwave- mikrovalna centrala lansira satelit u orbitu, satelit prikupljа energiju te je odašilje natrag na Zemlju. Krivo usmjerena zraka može prouzročiti velike požare.

Fusion Power- čista, pouzdana, učinkovita i skupa energija. Nesreće mogu uništiti fuzionu elektranu, ali ne

DESNO:
Grad razvijate pomoću izbornika s ikonama na lijevoj strani ekrana.





ty 2000

...je malo

...m čuli za, ako ne i igrali, ...čelnika. Prvi SimCity bio je ... usto je bio i vrlo zarazan. ...re, trodimenzionalnosti i ostal... ...0 postao je nekoliko puta

dolazi do radioaktivnog zračenja. Elektrana dobro radi 50 godina.



Water

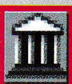
a) *Pipes:*
postavite cijevi za protok vode i kanalizacije. Da bi bilo protoka, crpke moraju imati dotok struje.

b) *Water Pump:*
crpke crpe vodu za potrebe grada. Možete je postaviti bilo gdje, no količina vode veća je ako se crpka nalazi pokraj stajaćih voda. Količina vode ovisi o godišnjem dobu i količini padalina.

c) *Water Tower:*
poželjno je izgraditi i pokoji vodotoranj kako vas suše ne bi ostavile žednima.

d) *Teratment:*
pročišćivaći vode smanjuju zagađenost u svim zonama, te tako spriječavaju nastajanje toksičnih oblaka.

e) *Desalinization:*
obične crpke ne vuku morsku vodu. Ove centrale uzimaju morsku a iz nje stvaraju čistu i pitku vodu.



City bonus

Kako grad raste, građani glasaju za vas i nagrađuju vas.

a) *Mayors House:*



GORE: Elektrane su jako važne kako vaš grad ne bi ostao bez nužno potrebne el. energije

Kada grad dosegne 2000 stanovnika građani vam odlučuju sagraditi raskošnu rezidenciju. Vi samo trebate odabrati lokaciju.

b) *City Hall:*
na 10000 stanovnika gradi se gradska vijećnica na lokaciji koju vi odaberete.

c) *Statue:*
Kada vaša tvorevina postane glavni grad, država vam dodjeljuje kip kao simbol vaših dostignuća.



Roads

a) *Road:*
Ceste vam olakšavaju prijevoz roba, spajaju zone, omogućavajući njihov razvoj.

b) *Highway:*
Na mjestima velikih prometnih gužvi sagradite autoceste. One su brže i učinkovitije od običnih cesta. No cestu i autocestu potrebno je spojiti petljama jer samo tako mogu u cijelosti funkcionirati.

c) *Tunnel:*
tuneli prolaze kroz brda tako da prostore iznad njih možete prekriti zonama. Tuneli ne mogu voditi iz grada.

d) *Onramp:*
prometne petlje služe samo za spajanje ceste i autoceste.

e) *Bus Depot:*
autobusni kolodvori osiguravaju brzi prijevoz i minimalne prometne gužve. Polovica vašeg stanovništva koristit će se autobusima ako su stanice dobro raspoređene, smanjujući promet, a indirektno i zagađenost. Stanice postavljajte tako da stanovnici mogu od kuće autobusom stići do radnog mjesta, dakle u stanarske i industrijske zone.

Za prijelaze preko rijeke gradite mostove. Postoje tri vrste mostova, a najskuplji i najbolji je most poput onoga u San Franciscu.



Rail

a) *Rail:*
željeznica je učinkovita i ne stvara gužve. Pažljivo postavite kolodvore kako se vlakovi ne bi sudarali.

b) *Subway:*
željeznica može prolaziti i kroz najgušće naseljena područja, naravno, ispod zemlje.

c) *Rail Depot:*
ovdje građani ulaze i izlaze iz vlakova. Strateški razmještaj važan je kao i kod autobusa.

d) *Sub station:*
ovdje građani ulaze u podzemnu željeznicu. Stanica zauzima jedno polje tako da je možete lako postaviti i u centar grada.

e) *Sub<-->Rail:*
spojnica nadzemne i podzemne željeznice.



Ports

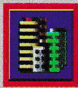
a) *Seaport:*
luke omogućuju neophodnu razmjenu roba za industriju. Nije ih potrebno graditi dok grad ne napuni 10.000 stanovnika. Nemojte ih graditi na umjetnim jezerima. Prije odabira mjesta za gradnju obavezno provjerite dubinu morskog ili riječnog dna. Luke su vrsta zone - postavite ih, a građevine će nicati po potrebi. Ako se ne izgrade molovi, to znači da dno nije dovoljno duboko te da postoji opasnsnost od nasukanja.

b) *Airport:*
na 15000 stanovnika komercijala počne zahtijevati zračnu luku. Ona predstavlja međugradski promet i vrlo je važna za komercijalni razvoj. Postavite ih na uzvisinama i to što dalje od grada jer zrakoplovi imaju ružnu naviku zalijetanja u zgrade moreći pučanstvo i paleći imovinu. U vrijeme izgradnje zračne luke razmislite o izgradnji dodatnih vatrogasnih postaja.



Residental Zoning

Ovdje ljudi žive. Zone niske gustoće naseljenosti (low density) predstavljaju obiteljske kuće dok zone visoke gustoće naseljenosti (high density) sadrže i stanarske zgrade.



Comercial Zoning

U komercijalnim zonama razvija se uslužni sektor: trgovine, moteli i mjesta za zabavu. U zonama visoke gustoće naseljenosti grade se i banke, poduzeća za nekretnine i financijske usluge.



Industrial Zoning

Industrija je osnova grada. Gradnjom tvornica stvarate radna mjesta, pa tako privlačite stanovnike. Industrija se širi i mijenja kako bi ispunila zahtijeve tržišta.



Education Zones

Ove posebne zone povećavaju stupanj obrazovanja (EQ) vašeg stanovništva. EQ utječe na zločin, produktivnost i usmjerenost industrije.

a) *School:*

škola zahvaća obrazovanje od vrtića do 12 godina, te podiže EQ od 5 do 20 goišnjaka. Ovakvih obrazovnih ustanova trebalo bi graditi najviše. Poželjno je izgraditi školu na samom početku. Škole je potrebno pažljivo razmjestiti širom grada i, naravno, u blizini stanarskih zona.

b) *College:*

viša škola. Podiže EQ 15 do 25 godišnjaka, ali i starijih, samo slabije.

c) *Library:*

knjižnica podiže EQ cijelog stanovništva, ali nešto slabije od škola.

d) *Museum:*

muzeji podižu EQ cijelog stanovništva, a učinak i cijena veći su od knjižnica.



Health & Safety Zones

Ovo su osnovne službe zaštite stanovništva.

a) *Police:*

policijske postaje smanjuju zločin u gradu. Postavite ih na jednakim udaljenostima kako bi spriječavanje zločina bilo učinkovito.

b) *Fire Station:*

vatrogasci služe uglavnom u gašenju požara. Mogućnost izbijanja požara smanjuje se izgradnjom postaja.

c) *Hospital:*

bolnice imaju pozitivan učinak na zdravlje i zadovoljstvo stanovnika.

d) *Prison:*

u slučaju prevelikog stupnja zločina, policiji ćete pomoći izgradnjom zatvora. Oprez: ne gradite ih u naseljenim područjima jer će izbiti demonstracije.



Recreation Zones

Prostori za rekreaciju pridonose povećanju nataliteta i uglavnom čine vaš grad boljim mjestom za život.

a) *Parks:*

parkovi podižu zemljišnu vrijednost okolnoga prostora, tako da u slučaju izdavanja dionica dobivate više novca.

b) *Zoo:*

zoološki vrtovi privlače stanovništvo te povećavaju turističku zaradu.

c) *Stadium:*

dajte stanovništvu lokalnu momčad za koju će navijati i bit će vam vječno odano.

d) *Marina:*

čamci i jedrilice za užitak građana. Marine možete graditi samo kraj vode.

Nekoliko savjeta:

Pronađite pogodnu lokaciju, ne predaleko od vode i s ponekim brdom (u slučaju da želite odmah izgraditi slapove i hidroelektrane). Izgradite elektranu, no ako je u pitanju elektrana koja jako zagađuje, stavite je što dalje od područja na koje ćete staviti stanarsku zonu. Postavite industrijsku zonu male gustoće. Povucite cestu uz jedan rub zone. Sada preko puta industrijske postavite stanarsku zonu. Dovucite električne vodove tako da prelaze preko svake zone. Pokraj vode postavite crpku i spojite joj električnu energiju. Uključite UNDERVIEW te povucite cijevi tako da vode u obje zone. Isključite UNDERVIEW i malo pričekajte. Sada bi trebale početi pristizati tvornice i kuće. Na kraju godine poslušajte komentare savjetnika. Ukoliko primjetite da su linije na pokazivaču potražnje zona (PPZ) na negativnoj polovici to znači da je porez prevelik te da građani žele odseliti ili da je te vrste zona previše (npr. ako je stanarskih zona previše, a industrijskih premalo, ljudi će iseljavati zbog nezaposlenosti). Stanje u gradu možete pratiti i u tisku. U početku ste pretplaćeni samo na izvanredno izdanje koje vas izvješćuje o nesrećama i nedostacima vode ili struje. Na redovno izdanje možete se pretplatiti u izborniku "Newspaper" na vrhu ekrana. Spajanje sa susjednim gradom je korisno ali stoji poveću svotu novaca koja se za svotu zelembaća koju imate na raspolaganju čini previše. Dakle, sa spajanjem pričekajte.

Place Sign

Imenujte ulicu, jezero ili brdo klikom na željenu lokaciju. Ova opcija nema nikakvog izravnog utjecaja na igru, već služi za vaše zadovoljstvo.

Query Tool

Ikona za pregledavanje zemljišta i zgrada. Pritiskom dobivate podatke o zločinu, napajanju, zagađenosti i zemljišnoj vrijednosti.

Rotate - okretanje ekrana za 90ø.

Zoom In - Out - približavanje i udaljavanje pogleda.

Center Display - centriranje pogleda na neki dio zemljovida

Map Display/Window - prikazuje umanjenu kartu grada. Dobivate pregled građevina, prometnica, energetske mreže, vodovoda, gustoće stanovništva, zločin, zagađenja i područja zaštićenih policijom i vatrogasnom službom.

Grafovi - prikazuju kratkoročnu i dugoročnu evoluciju stanovništva, promet, zagađenost, zločin, zdravlje, obrazovanje, uporabu vode i energije..

Populacija - prikaz zdravstvenog stanja svih starosnih grupa, vjerojatnost duljine života te obrazovanost.

Industrija - tržišni zahtjevi, porezi i proizvodnja industrije

Zone Demand - potražnja zona. Ako je linija na + polovici to znači da je potrebno još takvih zona.

R=stanarska ,

C=komercijalna,

I=industrijska zona.

Susjedi - prikaz veličine i broja stanovnika susjednih gradova.

Budžet - prikaz pritoka i potrošnje novca. Ovdje možete mijenjati poreze, izdavati i otplaćivati dionice, te određivati koliko novca odlazi u bolnice, policiju, školstvo i promet. Budžet se sam uključuje na kraju svake godine. Dostupni su vam i savjetnici. Pritiskom na upitnik dobivate izvještaje o zahtjevima stanovnika te korisne savjete. Ako primijetite da kvartovi odumiru masovnim iseljavanjem, to vam je znak da je krajnje vrijeme da smanjite porez

Pojas Građevina - mičete sve građevine s ekrana kako biste pregledali prometnice, žice i ostalu infrastrukturu. Vrste građevina raspoznat ćete po bojama.

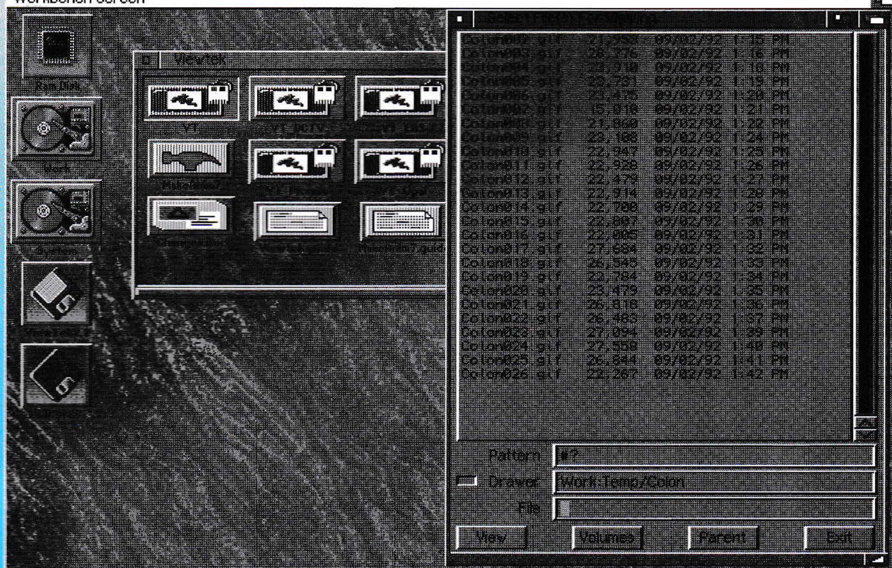
Pojas Znakova - uključivanje i isključivanje znakova koje ste unaprijed postavili.

Pojas Ceste/Drva - mičete s ekrana pruge, ceste, žice i drveće.

Pojas Zona - za lakši pregled zona.

Underview - pregled cijevi, podzemne željeznice, tunela i reljefa radi utvrđivanja dubine.

Danijel Bižić



Viewtek v2.01 za Amigu

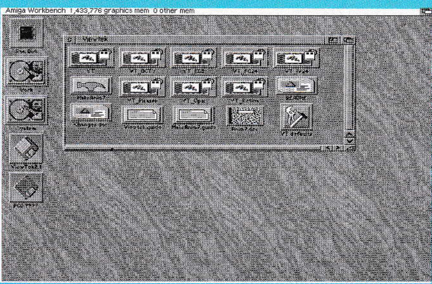
ViewTek, jedan od kvalitetnijih i rasprostranjenih programa za čitanje grafičkih podataka na Amigi, doživio je novo izdanje s oznakom V2.01. Izvrsni kod programa zauzima svega 88944 bytes, a pruža mogućnost čitanja GIF87a, GIF89a, JPEG, IFF ILBM (sve dubine, pa i SHAM, CTBL i PCHG), IFF ANIM (format za animaciju na Amigi) i Amiga Icons. Vrlo korisna funkcija za vlasnike ne-AGA mašina je da VT prvo pokuša otvoriti sliku u modu i broju boja zabilježenih na slici, a ako detektira slabiji grafički sustav, tada reducira broj boja na onoliko koliko najviše može prikazati. Opremljen je širokom paletom opcija kojima se može regulirati rezolucija ekrana, isključiti miš pokazivač, uključiti datatypes (samo korisnici OS3.0), ispis osnovnih informacija o slici ili opcija LOWMEM, ako vam je memorija problem kod velikih slika. Opcije su zaista brojne, pa je njihovom kombinacijom moguće napraviti jednostavan SLIDE show bez velikog znanja o programiranju. Za svaki slučaj, nađete li neku optimalnu konfiguraciju a ne želite je svaki put ponovno utipkavati, postoji VT. defaults datoteka u kojoj su pohranjene opcije koje VT sam učita i iskoristi. Datoteku samo iskopirajte u ENV: directory. koji bi vam se trebao nalaziti u memoriji (RAM:). VT može prikazivati IFF ANIM animacije direktno s vašeg harddiska što prošla verzija nije mogla. Brzina prikaza, naravno, ovisi o brzini Amige, brzini HDD-a, rezoluciji animacije ili o raznim parametrima kao što su veličina buffera i odabir playback rate. Ako mislite pokretati animacije u 736x480 u HAM8 (262144 nijansi boja) tada ste sigurno ludi. Amiga je dobra, ali ne toliko dobra. Datatypes su moduli u Amiginom sustavu koji zajedno s programima koji ih podržavaju tvore moćno oružje za pregled informacija. Da pojednostavim, ako imate MultiView i datatypes za GIF, JPEG, PCX, ILBM, ASCII ili Guide format tada svaki taj format možete gledati pomoću MultiView. U VT-u je ugrađena opcija za korištenje datatypes, pa tako možete koristiti GIF datatype umjesto sporije rutine ugrađene u VT.

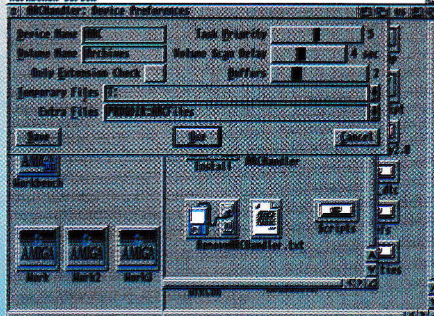
Na sličan način radi zbirka XPK kompresorskih datoteka, tako da će VT bez muke raspakirati zapakiranu IFF ILBM sliku, a zatim je prikazati na ekranu. Nadam se znate da GIF, JPEG, FLC i još neke formate ne možete niti 0.1% zapakirati jer već imaju ugrađen vlastiti algoritam za kompresiju.

VT će raditi na svim Amigama s OS većim od 2.0, ali će AGA mašine i oni s OS 3.0 imati neke prednosti. Autor programa Thomas Krehbiel izričito kaže da smijemo kopirati drugima VT, ali samo kao potpunu arhivu, a ne u dijelovima. Arhiva uključuje dokumentaciju i verzije VT-a za TrueColor grafičke kartice DCTV, EGS, Firecracker, IV-24, OpalVision, Retina i Picasso. U arhivi je i MakeAnim7, utility koji pretvara ANIM5 u ANIM7.

Jedna napomena, u dokumentaciji pod "Pitanja i odgovori" piše:
P: Zašto VT nije brz kao neki komercijalni programi?
O: Dobiješ što si platio.

Tihomir Jauk





ARCHandler

ARCHandler je još jedan od onih malih programa koje niti jedan Amigaš ne smije propustiti. Naime, on vam omogućava pregledavanje sadržaja arhiviranih LHA datoteka, omogućava čitanje tekstualne datoteke, te pokretanje ARHIVIRANIH PROGRAMA.

Osobno nisam vjerovao da je to moguće, ali sam isprobao i stvarno sve radi kao podmazano. Kada ga pokrenete ARCHandler će automatski postaviti svoju Archive ikonu u vaš Workbench. Otvorite li tu ikonu, primjetit ćete da se u novo otvorenom prozoru nalaze ikone svih postojećih diskova kao i u normalnom Workbench-u, s tom razlikom što sada možete upotrebljavati i arhivirane datoteke. Ako otvorite neku arhiviranu datoteku ARCHandler će otvoriti prozor u kojemu ćete moći vidjeti, čitati i pokretati arhivirane datoteke.

Felix

DTree

DTree je kratica od Directory Tree koju je napravio Sam Yee. U MS-DOS-u postoji komanda Tree pomoću koje je moguće dobiti popis svih direktorija na tvrdom disku ili nekom drugom uređaju za pohranu podataka. Nepostojanje komande iste namjene za Amigin OS je smetalo autora ovog programčića, jer su postojali programi iste vrste koji su sadržaj vašeg tvrdog diska prebacivali u neki vizualni, grafički oblik, a nije postojao niti jedan jednostavan program koji bi ispis vršio u CLI-u (Command Line Interpreter). DTree je sada nadomjestio taj nedostatak, pa sada možete napraviti i tekstualni file u kojem dobivate zapisan sadržaj vašeg tvrdogdiska.

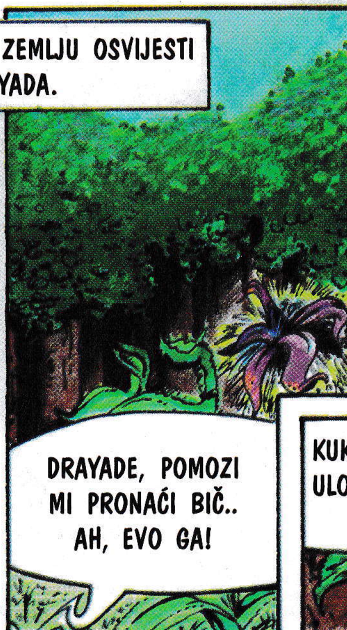
Autor još napominje da je program besplatan, dakle Public Domain, ali traži da se DTree kopira u cjelini, a ne u djelovima. Arhiva sadrži dokumentaciju, source code i naravno izvrsni file.

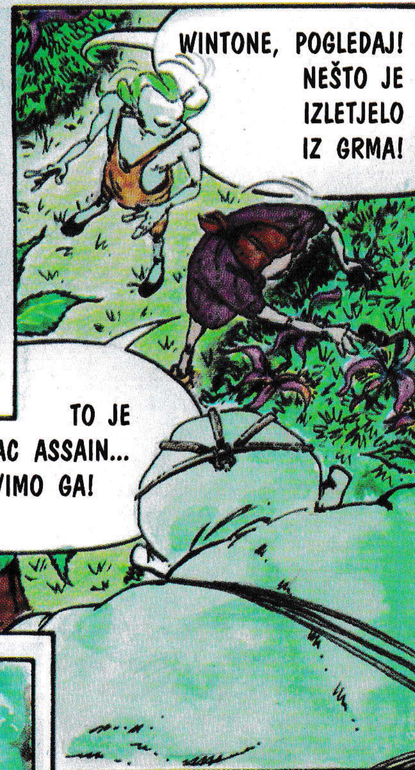
T.J.

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

VRATA ZVIJEZDA





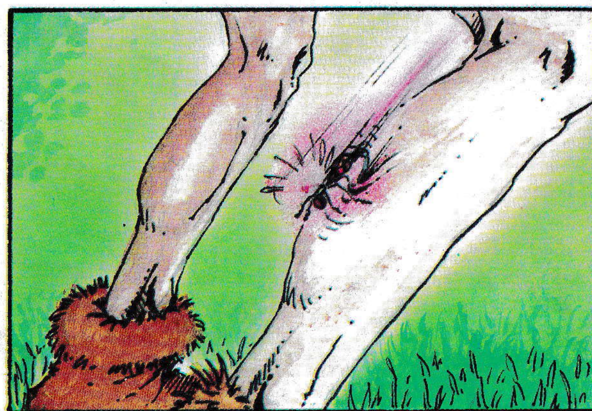




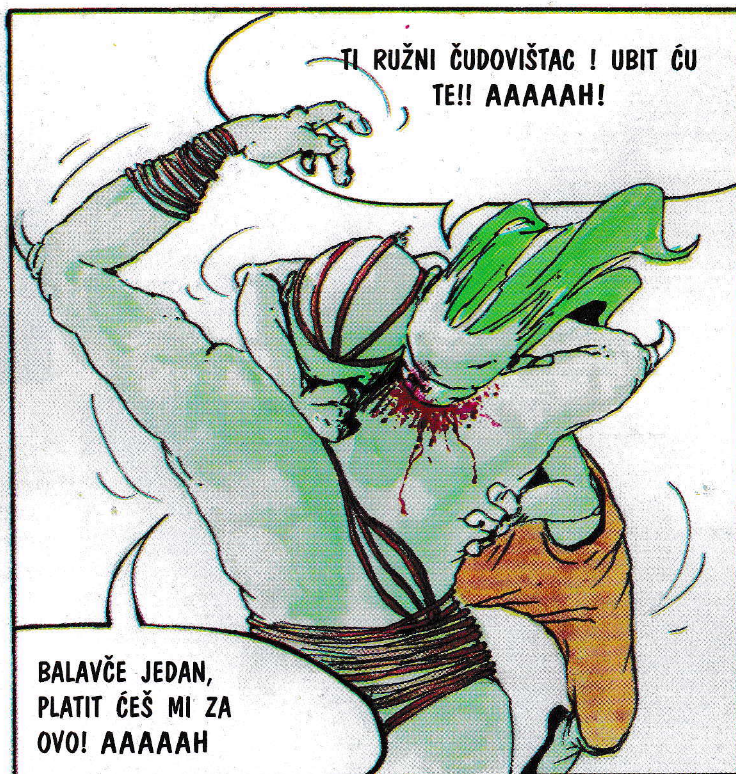









AAAH! PROKLETA ŽIVOTINJA ME UBOLA U NOGU!
KSSSSS


TI RUŽNI ČUDOVIŠTAC ! UBIT ĆU TE!! AAAAAH!
BALAVČE JEDAN, PLATIT ĆEŠ MI ZA OVO! AAAAAH

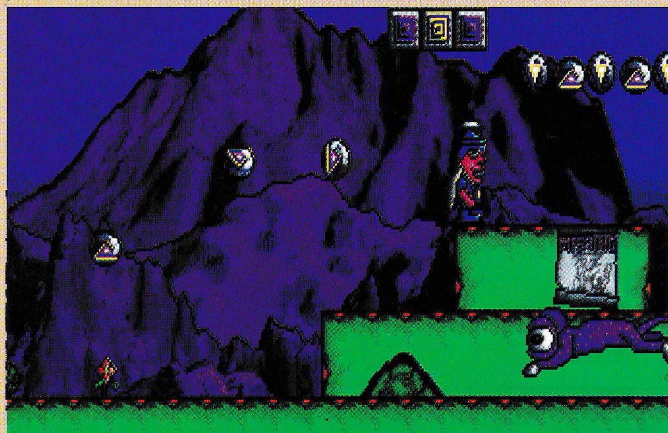

POKAZAT ĆU JA TEBI I TVOJOJ VJEŠTICI!
AAAAAH


USKORO SU SE SAKUPILI I OSTALI ILUDOMI


KOCHNAR HEARJUKASH! UBIJ IH!
DA, GOSPODARU!


WINTONOVA RUKA ZASJAJI UZ NEOPISIVU BOL...
AAAH MOJA RUKA ...

TRASHCAN



Rallo Gump

Imate li CD ROM uređaj "nemojte" imati RALLO GUMP. Iako biste mogli pomisliti da je ova arkada nešto posebno jer je izašla na CD-u,varate se. Igra nikako ne opravdava format na kojem je izašla. Uz svu silu prostora koju CD donosi nismo našli ništa što bi ga dostojno ispunilo. Od najlošijih stvari ove igre je grafika, koja je na razini igara iz 1990-te godine. Gledajući je sretni ste što je uopće u boji. No,to nije dovoljno za kraj 95-te. Likovi u igri su tako loše nacrtani te se pitate da li je to neki štos programera ili je to proizvod neke vrlo napredne kompjutorske radionice dječjeg vrtića iz Amerike. Spodobe koje proganjaju našeg junaka su prave karikature i djeluju smiješno u svojoj nakani da izgledaju zastrašujuće. Nekoliko stotina zuba i dvometarska usta nisu nešto što nam ulijeva strahopoštovanje. Animacija glavnog lika svodi se na svega dva-tri osnovna pokreta, što sigurno nije dovoljno (sjetite se samo igre Prince of Persia i sve će vam biti jasno). Možda naš junak pati od teške kostobolje,nikad se ne zna. Svijet u kojem se odvija igra je idejno i grafički vrlo skromno napravljen. Osim ponekog cvijetka, jedva da se ima što vidjeti. Uglavnom,morate li ići na rođendan nekoj osobi koju baš ne volite previše-ova je igra "pravi" poklon za tu situaciju.

19%

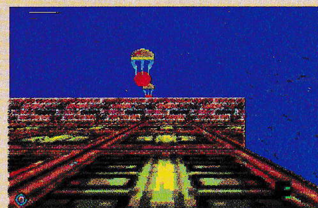
K.M.





HYPERCYCLES

Hypernothing



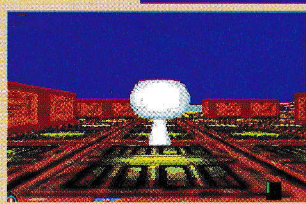
Ah, lijepog li naslova. Napokon malo jurnjave motorima. Od nule do brzine svjetlosti za 8.5 sekundi. Instalacija je gotova, pa da vidimo što nas čeka. Proizvođač je ACLYPSE a godina proizvodnje 1995. Fino, još samo da nađem motor. Kvragu, nigdje ga nema. Pa, mogli su onda nazvati igru HYPERNOTHING. U ovoj igri vidjet ćete malo toga, a najmanje motore. U igri se krećete kroz 3D okružje koje izgleda puno, puno jadnije od onog u Wolfenstein-u. Ako ste nakon TRASHCANA u prošlom broju pomislili da nitko više neće napraviti igru u kojoj se krećete u trzajima od 90 stupnjeva, prevarili ste se. Zamislite vožnju motora u kojoj nema motora a ono što vozite može zaokretati samo za 90 stupnjeva odjednom. Od takvih trzaja brzo zaboli glava a najgore od svega je to što nikada ne vidite kamo ćete skrenuti.

Radnja igre je više nego neprepričljiva, a vaš je zadatak uglavnom sakupiti plave prstene koji vam otvaraju vrata u novi nivo. I dok se vi trzate, iznad vas cijelo vrijeme lete baloni i veseli leteći tanjuri koji iskrcavaju neke lopte. Iz poda izbijaju pomični zidovi za koje proizvođač tvrdi, zamislite, da znaju biti korisni. Glazba koja izlazi iz vašeg zvučnika pogodnija je za neke oblike meditacije nego za paklenu jurnjavu i pucnjavu. Kao da vam i samo računalo govori kako bi vam bilo pametnije da odete na spavanje. Zabavan je jedino UUUGH kada poginete.

Zamislite igru u kojoj proizvođač kao najjače adute spominje laserske tenkove i rakete (jako maštovito)!!! Zamislite igru u kojoj jurite blesavim labirintima između šarenih loptica i plavih prstenova, dok nebom lete šareni baloni i leteći tanjuri. Pitate se što ja tu radim? Čemu stremim? Da vas nebi napala bujica sličnih egzistencijalnih pitanja, svakako zaobiđite ovu igru jer bismo njenih 30 nivoa mogli slobodno nazvati 30 nivoa pakla.

17%

K.M.





Ferax d.o.o.

Tel / fax 01/2395-799
Veleprodaja - Pokornoga 12, Zagreb
Maloprodaja - Martićeva 14b

Tel / fax 021/510-255
Split, Velebitska 97f

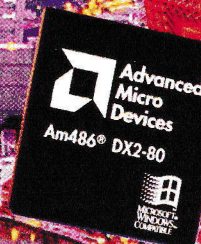


Canon

Panasonic

PHILIPS

EPSON









HEWLETT PACKARD

MULTIMEDIA

VRHUNSKE MARKE - najniže cijene !

računala • štampači • kopirke • telefoni • telefaxi • centrale

Panaboard ploče • laserski fax • TV • HiFi • vide

Kataloška prodaja CD naslova Algoritma
Svi CD naslovi su za PC

[illegible]	Naslov	mpc Kn
129	Arthur's Birthday	363
130	Arthur's Teacher Troubles	363
245	Just Gramma & Me	363
251	Lion King Animated Story Book	469
13	Little Monster at School	369
15	Magic Theatre	349
18	P B Bear's Birthday Party	499
339	Ruff's Bone	363
21	Tuneland	239
117	5 FT 10 Pack Vol.3.	424
103	7TH Quest	249
101	Aces of Deep	269
120	Adventure IN Heaven	79
102	Alien Logic	333
124	Alone In The Dark	229
125	Alone In The Dark 2	399
25	Alone in The Dark 3	599
415	Apache	509
133	Award Wining Games	179
416	Battle Beast	669
138	Best of Microprose	220
144	Blue Force	234
33	Campaign	259
151	Chessmaster 4000 Turbo	119
153	Chuck Yeager's Air Combat	249
161	ClockWerx	249
388	Command and Conquer	598
171	Corridor 7	199
35	Creature Shock	399
173	Critical Mission	109
174	Critical Path	149
36	Cyberia	319
177	Cyberplasm	179
178	Cyclemania	519
37	Dark Forces	589
180	Dark Legions	219
181	Dark Sun	179
38	Dawn Patrol	249
182	Day of Tentacle	219
41	Discworld	669
194	Epic Mega Games	199
198	F-117A	179
199	F-14 Fleet Defender	199
200	F-15 Strike Eagle	169
201	Falcon Gold	789
47	Flight Unlimited	589
207	Game Expert Win	99
407	Gone Fishing	574
214	Great Naval Battles 2	89
219	Gunship 2000	239
221	Hands of Fata	299
408	Hardball 4	359
232	Indiana Jones	189
241	Interplay 10-Year Anthology	259
406	Iron Helix	149
52	Ishaar III	249
53	Jazz Jackrabbit	149
246	Jutland	159
250	King's Quest Collection	899
251	King's Quest VI	249
252	King's Quest VII	329
54	Kyrandia 3	599
255	LARRY 6	259
55	Links Solid Golf	469
264	Load Runner	299
265	Lucas Archive Vol. 1	499
267	Mad Dog II	209
417	Magic Carpet 2	569
268	Magic Carpet Plus	559
271	Mario Is Missing	199
411	Mech Warrior 2	699
279	Mega Race	99
280	Microcosom	179
299	Mortal Combat II	629
307	Myst	679
61	NBA Live 95	539
412	Neuro Dancer	339
62	PGA Golf Tour 486	499
316	Pinball & Pool	220
322	Police Quest	209
324	Protostar	224
335	Return to Ringworld	169
336	Return to Zork	190
338	Ring World	199
343	Secret Weapons of Lufftwafe	169
349	Simtel 2 CD	199
73	Star Trek: The Next Generation	599
414	Start Trek A Final Unity	709
357	StarTrek 25 Anniversary	189
344	Terminator 2 Chesswar	444
419	UFO Enemy Unknown	299
360	Ultimate Domain	99
82	Under a Killing Moon	599
369	Virtual Vegas	239
418	Werewolf vs Comanche	559
86	Wing Commander III	539
382	World of Flight Simmulator	179
109	3D Dinosaur Adventure	450
127	Am.Heritage Talking Dictionary	199
154	CIA World Fact Book	79
167	ComptonS Encyclopedia 95	229
172	Crime Collection (6 CD)	499
191	Encarta 95	429
195	Eyewitness Enc. of Nature	659
196	Eyewitness Enc. of Sience	659
197	Eyewitness History of The World	659
216	Grolier Ecyclopedia 95	199
230	Hutchinson MM Encyclopedia 95	449
231	Illustr.Encyclopedic Dictionary	159
3	MS Art Gallery	553
337	RH Kids Encyclopedia	509
358	Stowaway	529
402	Tripple Play Plus English	508
403	Tripple Play Plus French	508
404	Tripple Play Plus German	508
347	"Way Things Work, The"	659
371	Websters Interac.Encyclopedia	299
370	Websters Newworld Dictionary	279
376	Wings: Korea To Vietnam	549
128	Art History Encyclopedia	469
142	BlockBuster Video Guide Movies	229
208	Gate Keeper	95
226	History Through Art	599
105	3D Atlas	899
187	DK World Reference Atlas	659
211	Great Cities of the World	199
366	US Atlas Ver. 5	109
380	World Atlas	159

Narudžbenica:

Ja ______________________________

iz ______________________________

ovime neopozivo naručujem slijedeće CD naslove pod brojevima: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (x za katalog) i obavezujem se platiti po navedenoj cijeni pouzećem po isporuci, uz troškove poštarine.

____
(potpis)

Narudžbenicu poslati na adresu:

ORGANIZATOR d.o.o.
Travanjska 2, 10.000 Zagreb

fax: 01/372-641